WILLIAN PERPÉTUO BUSCH

ANTROPOLOGIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA:
ALTERIDADE MAQUÍNICA EM STAR TREK: VOYAGER

CURITIBA

2016

WILLIAN PERPÉTUO BUSCH

ANTROPOLOGIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA:

ALTERIDADE MAQUÍNICA EM STAR TREK: VOYAGER

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção ao grau de Mestre em Antropologia, no Curso de Pós-Graduação em Antropologia, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Alfredo Carid Naveira

CURITIBA

2016

Catalogação na publicação
Biblioteca de Ciências Humanas e Educação - UFPR

Busch, Willian Perpétuo
Antropologia da ficção científica: alteridade maquínica em Star Trek: Voyager / Willian Perpétuo Busch. - Curitiba, 2016.
325 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Miguel Alfredo Carid Naveira.
Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Setor de Ciências Humanas da Universidade Federal do Paraná.

1. Antropologia e ficção científica. 2. Antropologia social 3. Ficção científica. 4. Star trek: Voyager (Seriado de ficção científica). I Título.

CDD 306.4

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA
RUA GENERAL CARNEIRO, 460 / 6º ANDAR
CEP 80060-150 - CURITIBA - PR
Telefone (41) 3360-5272

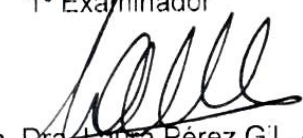
PARECER DA BANCA EXAMINADORA

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Antropologia da Universidade Federal do Paraná (PPGA) para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **Willian Perpétuo Busch**, intitulada: *"ANTROPOLOGIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA: ALTERIDADE MAQUÍNICA EM STAR TREK: VOYAGER"*, após terem inquirido o aluno e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua ...aprovação....., completando-se assim todos os requisitos previstos nas normas desta Instituição para a obtenção do Grau de **Mestre em Antropologia Social**.

Considerações adicionais da Banca Examinadora:

....

....

....

Curitiba, 13 de outubro de 2016.

Prof. Dr. Miguel Alfredo Carid Naveira
Presidente da Banca Examinadora

Prof. Dr. Marco Antonio Valentin
1º Examinador

Profa. Dra. Laura Pérez Gil
2ª Examinadora

AGRADECIMENTOS

A escrita, uma tarefa solitária, só é possível graças a uma multidão – consciente ou inconsciente, atuante ou não-atuante. Bases sólidas são necessárias, sem as quais qualquer lance, por mais criativo que seja, pode se transformar facilmente em pó. E, nela pude encontrar a figura de minha mãe, Tetê Busch, como o elemento constitutivo que possibilitou essa grande aventura antropológica, e filosófica, na ficção científica. Sua vibração, nas ondas de Oxóssi e de Oxum, permitiram a realização deste trabalho.

Nenhuma jornada é realizada sozinho, e foi graças a companhia de Mayra Sousa Resende que essa aventura conseguiu chegar em seu destino – seja ele qual for - afinal o que importa é a aventura. Suas incansáveis leituras e releituras da dissertação, associadas com tempestades de comentários, dignos de uma filha de Iansã e Xangô, permitiram que centenas de obstáculos terem sido superados. *Shaka When The Walls Fell.*

Uma embarcação, lançada no espaço, só tem sucesso por conta da competência de seus astronautas. Trabalho realizado com maestria pela Luana Oliveira Medeiros e pelo Paulo Marins Gomes, que sempre apoiaram e se interessaram pelo tema desta pesquisa. E a sanidade daquele que escreve, e que por sua vez viaja nos espaços imaginários, foi garantida pelas conversas com Ana Capeloti. Agradecimentos que se estendem também ao Miguel Carid Naveira, que aceitou orientar este trabalho desde sua gênese, e que sempre possibilitou toda a liberdade de pesquisa necessária. Ao apoio, bem como a leitura crítica, realizada por Marco Antônio Valentim e Laura Perez Gil, que acompanharam da gênese a conclusão de todo este processo e demonstram constante interessante. Ao auxílio financeiro da CAPES, que tornou possível a realização desta pesquisa. E aos Neuromancers contemporâneos, anônimos uploaders de Torrents, e as equipes do Libgen, Sci-Hub e aaaaarg, que tornaram acessível conteúdos essenciais para a pesquisa acadêmica.

Vida Longa e Próspera – Que a Força Esteja Com Vocês.

Ao contrário dos animais, que só conheciam o presente, o Homem havia adquirido um passado; e começava a tatear na direção de um futuro. Ele também estava aprendendo a dominar as forças da natureza; com o controle do fogo, lançara as bases da tecnologia, deixando muito para trás suas origens animais. A pedra deu lugar ao bronze, e depois ao ferro. A caça foi sucedida pela agricultura. A tribo cresceu e se tornou aldeia; a aldeia virou cidade. A fala se enternizou, graças a certas marcas na pedra, na argila e no papiro. Logo inventou a filosofia e a religião. E, de forma não de todo imprecisa, habitou o céu com deuses. À medida que seu corpo se tornava cada vez mais indefeso, seus meios de ataque se tornaram cada vez mais assustadores. Com pedra, bronze, ferro e ação, percorreu todo o espectro de coisas que podiam perfurar e cortar, e bem cedo no decorrer do tempo aprendera a atingir seus inimigos a distância. A lança, a flecha, a arma de fogo, e finalmente, o míssil teleguiado lhe deram armadas de alcance infinito e poder quase infinito. Sem essas armas, muito embora as tivesse usado várias vezes contra si mesmo, o Homem jamais teria conquistado seu mundo. Nelas pôs o coração e a alma, e por muitas eras elas lhe serviram bem. Mas agora, enquanto elas existissem, os dias do Homem estavam contados.

Arthur C. Clarke – 2001: Odisséia no Espaço (2015, p. 61)

Resumo

A ficção científica pode ser entendida como uma forma antropológica de pensamento sobre a alteridade. Nesta dissertação aborda-se esta relação tendo como foco a série televisiva de *Star Trek: Voyager*. Para tal é realizada uma imersão no percurso filosófico do conceito de alteridade e da invenção da filosofia e, posteriormente, do pensamento antropológico, como formas de ficção sobre o Outro. Construindo uma etnografia pautada na interação entre indivíduos e máquinas, entendeu-se que estas últimas ocupavam o espaço de uma alteridade radicalmente outra, dado seu desposicionamento relacional. Uma vez que este esquema foi demarcado, entendeu-se que a ficção científica em questão era responsável por apresentar duas perspectivas ontológicas diferentes. Uma delas é o que chamei de ontologia da individualidade que existe nos mais variados coletivos humanoides de *Star Trek*. A outra, em oposição, é aparentemente exclusiva dos *Borg* e se constitui como uma ontologia da assimilação, na qual o conceito de individualidade, bem como sociedade, não pode ser pensado.

Palavras-Chave: Antropologia da Ficção Científica, Star Trek, Ontologias e Indivíduos

Abstract

The science fiction could be understood as a type of anthropological thinking about the alterity. In this dissertation we aim to understand this relation by focusing in the TV Show Star Trek: Voyager. To do that we create a type of reflexion about the philosophical thinking on the concept of alterity and also the invention of philosophy itself. And later in the antropological thinking, as kinds of fiction about the Other. Our grounding is an etnography where we focus on the interation between individuals and machines. The later as a type of radical alterity completely alien to the notion of individual. After this scheme has been created, we understood that the science fiction is based on two kinds of ontological perspectives. The first is the ontology of the individual, mutual for different types of humanoids and their societies in Star Trek. The other is exclusively for the Borg as it is based in the notion of assimilation.

Key words: Anthopology of Science Fiction, Star Trek, Ontologies, Individuals

LISTA DE FIGURAS

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

1.1 LOGOS ALIENÍGENA: ANTROPOLOGIA E FICÇÃO CIENTÍFICA

O antropólogo da ficção científica é caracterizado, em uma versão pirateada, não-oficial e não-canônica, da *Enciclopédia para Exploradores de Universos Especulativos* – veiculada na Terra com o pretenso título de *dissertação de mestrado em Antropologia* – como um orbícola do imaginário. Este vagamundo se esmera com inteligências não-humanas, máquinas pensantes e extraterrestres. Bem como outras alienidades não previstas na linguagem ou imaginário terrano. Isomerismo genético em mancomunação com seus ilustres antecessores, responsáveis por fundar e propagar a disciplina. Decorre que o objeto de estudo, a ficção científica, é acessada pela reflexão a respeito da alteridade. E, a partir dela, as diferenças em constantes produções diferenciais.

O estudo em questão pretende se inserir na tradição antropológica sob a premissa de compreender o processo de virtualização que ocorre em "pessoas de carne e osso". Assim como para Bronislaw Malinowski (1922, p. 47) a noção de um nativo de carne e osso era diferente das abstrações escolásticas de seus antecessores, a noção que se busca aqui é uma natividade virtualizada, de natureza maquínica e não-humana, orientada para um tipo de ação pragmática e performativa.

Destacando a noção antropocêntrica que permeia a antropologia, disciplina que não pode ser pensada sem seu elemento fundante, o homem, a antropologia da ficção científica busca circunscrever-se como um diálogo com outras formas de agência não-humanas e singulares, tais como as máquinas ou outras formas de vida especulativas que não dependam da condição corporal e real para existirem. Afinal, a antropologia é uma disciplina relacionada com *pessoas*, humanas ou não.

De modo similar à *Case*, protagonista de *Neuromancer*[1], o antropólogo da ficção científica vive “na exultação sem corpo do ciberespaço”. Indo além do registro contemporâneo e presentista que o confunde com a ambiência virtual e a Internet. De modo *Cyberpunk*, para continuar o flerte com seu maior poeta, o ciberespaço é experimentado como uma “alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados”, tomados pelo pesquisador como “uma complexidade impensável”. (GIBSON, 2014, p. 34, 83)

As alteridades que emergem para o antropólogo são dadas a priori como incomensuráveis. Responsáveis por evocar um constante estranhamento para o antropólogo, este passa a lidar com entidades posicionadas em outras épocas, mundos, galáxias, universos e realidades. O que demanda um malabarismo adicional por parte do pesquisador, que deve se tornar um especulador daquilo que não ocorreu. Isso porque as produções de ficção científica têm a tendência, para não dizer que é uma regra intrínseca, propor contextos redigidos em um presente virtual que esquissa um futuro virtual contingente. Nas palavras do precursor da antropologia da ficção científica, Gabriel Tarde, "a realidade, dissemos, é o que existe só uma vez e dura só um instante. Em consequência, devemos dizer que, passado esse instante, toda realidade torna-se impossível". (TARDE, 2007, p. 212)

Diante disso, o antropólogo da ficção científica esmiuda seu projeto etnográfico como uma transição entre o presente atual[2] e o futuro possível[3]. E, uma vez iniciado, esse futuro possível é experimentado como presente virtual[4]. Sendo redigido e considerado, no texto dissertativo, como um passado virtual. Tal jogo de atualidades e virtualidades revela um duplo aspecto da especulação, também protagonizado por

---

[1] Narrativa escrita por William Gibson, publicada originalmente em 1984, e responsável pela fundação do gênero cyberpunk, caracterizado por apresentar um mundo altamente tecnológico, e ao mesmo tempo devastado pelos avanços do capitalismo.

[2] Presente atual refere-se ao presente no qual o antropólogo se encontra.

[3] Futuro possível é qualquer tipo de futuro que pode ser construído através de um texto ou produção cinematográfica.

[4] Presente virtual refere-se ao presente das entidades que se situam dentro da ficção científica.

Tarde: “Tudo o que é imaginável quer ser imaginado". (TARDE, 2007, p. 227)

Tratando-se do passado virtual, é necessário que os conceitos que o antropólogo carrega cedam espaço para a desconstrução[5] e a imanação[6] de novos planos. Partindo aqui de uma terminologia deleuze-guattariana[7], “o plano de imanência toma do caos determinações, com as quais faz seus movimentos infinitos ou seus traços diagramáticos”. (DELEUZE; GUATTARI, 2009, p. 68)

Essa combinação entre virtualidade e novos planos, insere a máquina enquanto objeto de estudo. É necessário tomá-la como algo além de mero instrumento fabricado pela intencionalidade da agência humana. Esse movimento já foi preconizado, ao menos em parte, pela *Ontologia Orientada às Máquinas*[8]: “o conceito de máquina captura, de maneira admirável, a essência das entidades como seres que funcionam ou operam. Ser é fazer, operar, agir”. (BRYANT, 2014, p. 15)

Na ficção científica, reino dos infinitos planos de imanência virtuais, há máquinas que não têm sua origem no homem e muito menos dependem deste para existir[9]. Situação que certamente não difere muito dos alienígenas, indígenas de outros mundos. A antropologia, como estudo do homem, para que possa inserir os *aliens* em seu meio, demanda de uma transposição para o *logos* alienígena. A virtualidade é aquilo que constitui o real, e o real é alienígena.

O *logos* alienígena é um tipo de ciência *fringe*, uma vez que propõe estudos que estão para além do campo da demarcação contemporânea da disciplina. *Fringe* provêm do latim *fimbria* (fímbria em português) e aponta para a ideia de orla, borda, extremidade, limiar, marginal e fronteiriço. Trata-se, de uma ciência que está

---

[5] Desconstrução no sentido de que os conceitos do antropólogo são constantemente desafiados pela experiência.

[6] Imanação no sentido de imanência.

[7] Trata-se de uma interpretação bastante anárquica de Deleuze e Guattari, que não está preocupada em uma leitura estruturalista.

[8] Termo cunhado por Levi Bryant para falar de uma ontologia focada na ideia de que tudo aquilo que existe é “máquina”. (BRYANT, 2014).

[9] A noção de que a evolução humana foi possível a partir de máquinas de origem não-terrana é bastante comum na ficção científica.

posicionada em uma zona limite que corteja campos teóricos diferentes, canônicos ou não. Essa colcha de retalhos, bricolagem selvagem feita em espaços extramundanos, permite uma percepção teórica única, dado que não sobrepõe os campos a partir de critérios de validade sócio históricos. Não há um paradigma ou episteme dominante, mas diferentes perspectivas sobre o virtual.

Tomando por base o pensamento de Steven Shaviro, a diferença entre a ficção científica em relação à filosofia, ou a qualquer outra ciência (ou não ciência), dá-se a partir de seu modo de operação. A ficção científica é responsável por propor problemáticas altamente variadas, que atingem desde questões como a consciência e os processos cognitivos, bem como a maneira como o futuro é imaginado pelo presente, além de lidar com alteridades que não são propriamente humanas. É o espaço onde se especula para questionar os limites existenciais das tecnologias, e também ideologias, do mundo contemporâneo. (SHAVIRO, 2016, p. 5–6)

Como uma forma singular de especulação, a antropologia da ficção científica lida com *ontologias alienígenas.* Este termo foi cunhado pelo antropólogo Rafael Antunes Almeida (2015), com o intuito de demarcar campos de estudo que lidem com objetos tidos como não tangíveis. No caso particular de Almeida, a ufologia e os relatos humanos sobre fenômenos de visitas, abduções, bem como outras formas de agência não-humanas.

Como explicitou Almeida, "a maneira preferencial de operação dos *UFOS* consiste na produção de rastros", e aqueles que os estudam, os ufólogos "constituem-se na medida em que se inclinam a conhecê-los". A decorrência de tal investigação é que o rastro, por si, remete a outro rastro, e a investigação antropológica funda-se "na descrição deste movimento". Ao tratar com um fenômeno ufológico busca-se "engendrar ontologias com contornos particulares", às quais estejam focadas nos mecanismos de deslocamento e movimento. (ALMEIDA, 2015, p. 41)

Assim como o *UFO*, o episódio serial da ficção científica é construído e responsável por produzir rastros. Na medida em que um determinado evento é discutido e analisado, remete-se a outros que estão virtualmente no passado e no

futuro. A própria construção antropológica é marcada por idas e vindas no passado do futuro e no futuro do futuro com o intuito de costurar tamanha complexidade.

1.2 RASTROS ETNOGRÁFICOS DE MUNDOS FICCIONAIS

A dissertação partiu da afirmativa sobre a possibilidade de realizar uma reflexão antropológica pautada a partir de uma série de ficção científica. A dificuldade para tal empreitada decorre que a antropologia se fundou como disciplina a partir do estudo de "pessoas de verdade"[10], isto é, atualidades. O que está sendo proposto aqui é justamente sua aparente oposição, a análise do conjunto de produções cinematográficas que instituem um mundo ficcional, virtual.

Com isto em mente, tomei por base a ideia de tratar *Star Trek: Voyager* como um sistema monadológico. Para Gabriel Tarde, isso significa que "todo fenômeno não é senão uma nebulosa decomponível em ações emanadas de uma infinidade de agentes que são outros tantos pequenos deuses invisíveis e inumeráveis". Diante de tal infinidade, tornou-se necessário escolher um pequeno conjunto para descrição e análise, dado as limitações intelectuais e temporais do próprio antropólogo. (TARDE, 2007, p. 78)

Percebi que o tecido que compõe a série, uma vez tomado em relação com o antropólogo, fornece infinitos índices de discussão. Como busquei apresentar no primeiro capítulo, a emergência da ficção científica no mundo ocidental está interligada com a compreensão da individualidade e da alteridade. Esta leitura doxográfica, que encontra nas propostas do nascimento da filosofia como um acontecimento grego um terreno rico para seu florescer, interliga-se com questões tardias da ficção científica sobre as relações entre homem e máquina.

A partir de uma relação intercruzada entre a filosofia, como uma criação Ocidental, feita por historiadores da filosofia ou filósofos, até as diferentes estruturações da ficção científica como um gênero literário e midiático, tornou-se possível esboçar um conjunto de imagens. Nelas, a alteridade tomou a posição central

---

[10] Este era, pelo menos, a justificativa de vários antropólogos. Todavia, a crítica antropológica pós-moderna demonstrou o quanto estas "pessoas de verdade" eram construtos ficcionais.

e foi modificada a partir das diferentes modalidades tais quais era construída. Em outros termos, há um certo núcleo conceitual "bárbaro" que serve como uma linha mestra para a dissertação, como demonstro no primeiro capítulo.

Tomada como um fenômeno propriamente monadológico, bem como resultante da cisão entre sujeito e objeto proposta na modernidade, o gênero de ficção opera como uma forma de habitação entre estas duas esferas epistemológicas, marcando-se de maneira bastante nítida como um fenômeno híbrido do mundo ocidental. A antropologia funda-se, como disciplina, a partir do estudo da alteridade. Todavia, tão logo isso ocorre, é revelado que se trata de um construto teórico fundado em oposição ao centro. Era, portanto, um campo de estudo do primitivo, deslocado de sua autonomia temporal em relação ao desdobramento narrativo das grandes capitais imperialistas.

Certamente que aquela antropologia nascente no século XIX foi radicalmente diferente daquela outra, praticada no início do século XXI. Ou, ao menos, é isso que se espera. Tal contraste é bastante visível em uma consideração de Marilyn Strathern em torno da ambiência da própria disciplina: "a antropologia pós-frazeriana é complemente distinta da que a precedeu", isto porque surge um vasto conjunto de antropólogos que consideraram "Frazer ilegível[11]". Tal proposição, feita pela antropóloga, buscava refletir sobre o impacto do escritor sobre a imaginação, sobretudo do ponto de vista da tipologia relacional que se estabelece entre escritor/leitor e escritor/tema. O caso de Frazer são seus excessos literários[12]. (STRATHERN, 2014b, p. 160)

---

[11] É bastante comum que os jovens estudantes das ciências sociais sejam iniciados através da asserção de que James Frazer era um antropólogo de gabinete. Ocorre que, apesar de todos os malabarismos e torções que a antropologia já experimentou, é justamente em um gabinete, ou poltrona, que o antropólogo da ficção científica irá entrar em contato com seu campo. Não se trata de uma falta de vontade de "ir a campo". É uma questão de acessibilidade.

[12] Por excessos literários, creio que Strathern está por evocar um problema inerente em Frazer que acaba por separá-lo de toda a antropologia que o sucedeu – o método, ou a ausência dele. O que não significa, certamente, que seja um autor que deva ser esquecido ou algo do tipo. Mas é uma *ficção científica* para a própria antropologia.

Todavia, tanto o problema enfrentado por Frazer, quanto depois por Malinowski, é também uma inflexão da antropologia da ficção científica: como é possível criar uma consciência de mundos sociais diferentes, sendo que tudo que temos são a disposição e a linguagem do nosso próprio mundo? Em um viés bastante similar ao de Strathern, mas dentro de outro contexto, Eduardo Viveiros de Castro sugere, a partir de etnografias dos povos amazônicos, a proposta de tomar a antropologia como uma ficção, definindo-a como aquilo que "consiste em tomar as ideias indígenas como conceitos, e em extrair dessa decisão suas consequências". (VIVEIROS DE CASTRO, 2015, p. 217)

Ao instituir a ficção científica como radicalmente imbricada na hibridagem, a noção de "invasão alienígena", apesar de presente em formas míticas, ritualísticas e simbólicas de povos tradicionais, destaca-se como uma invenção do próprio Ocidente. Entendido como uma entidade ficcional, o *alienígena* carece de estudos como tal. Por esta razão, percebi que as reflexões teóricas de Bruno Latour, eram de fundamental importância para lançar alguma luz sobre a própria ficção científica. Justamente através disto, foi passível afirmar que este gênero em questão era construído, em muitos aspectos, como um híbrido geneticamente inserido no projeto de pensamento moderno. (LATOUR, 2011)

A proposta de Viveiros de Castro, anteriormente mencionada, postula uma impressionante reinterpretação do pensamento de Gilles Deleuze e da cosmologia ameríndia, a partir da qual a antropologia sofre uma metamorfose radical. Ao tomar o discurso nativo ameríndio, pautado nas mais variadas etnografias, Viveiros de Castro é capaz de propor uma noção onde é "a estrutura da nossa imaginação conceitual que deve entrar em regime de variação, assumir-se como variante, versão, transformação". O *alien* seria um outro de nós tão distorcido que na medida em que qualquer tipo de identificação se estabelecesse, criar-se-iam novas camadas de distanciamento. Quanto mais o *alien* estabelece relações híbridas com o humano, segue-se dois efeitos. O primeiro é que o *alien* irá se parecer cada vez mais com o humano. O segundo é que, por consequência, o humano irá diferir cada vez mais de si. (VIVEIROS DE CASTRO,

2015, p. 21–22)

Partindo de Mary Shelley, o intuito é apresentar uma noção de ficção científica que está diretamente relacionada com a maneira pela qual o homem moderno se posiciona no mundo. Assim, o século XVIII e XIX são responsáveis por opor a imagem do selvagem, que outrora era entendido como bárbaro, a um invasor extraterreno, o alienígena. Tomando autores como Jules Verne e H. G. Wells, meu intuito foi construir uma reflexão que entendesse que há uma nova invenção da ficção científica a partir das revistas norte-americanas editadas por Hugo Gernsback e Joseph Campbell. Tanto em Verne quanto Gernsback, havia uma noção positiva de conhecimento científico que deveria ser divulgado através da ficção. Entretanto, quando o gênero desperta o interesse do âmbito acadêmico, formado inclusive por autores de ficção científica, a questão se altera.

Percebemos na noção de estranhamento cognitivo de Darko Suvin a primeira indicação de que o texto de ficção científica não deve ser uma mera exposição da ciência, mas algo que desperte um mal-estar em seus leitores. A própria ciência tem que ser uma ferramenta disto. Posteriormente, percebe-se que a noção de ficção científica *extro* de Quentin Meillassoux seguirá nesta esteira, na medida em que valoriza a criação de universos nos quais a consciência do sujeito, bem como a ciência, são constantemente postos em cheque por eventos críticos e significantes.

O cinema de ficção científica surgiu como um subgênero, e apesar de ter obras de bastante expressividade, sua consolidação foi na medida que entrou em contato com o *serial*. Unindo a ideia de narrativa das revistas com episódios que eram reprisados constantemente, as séries televisivas se tornam centrais para a ficção científica, e para a emergência do fenômeno que está inserido esta dissertação: *Star Trek*.

Ao construir o fenômeno *Star Trek* a partir de suas diferentes manifestações contemporâneas, seja através de séries, filmes ou mesmo produções feitas por fãs. Dialogando, na medida do possível, com seu contexto histórico e social de produção. A intenção do capítulo é bastante ilustrativa, no sentido de demonstrar que *Star Trek* é

constantemente reinventado, sendo um rico espaço para as mais variadas análises teóricas.

Uma vez que isto foi exposto, o quarto capítulo apresenta a série escolhida para a análise na dissertação, *Star Trek: Voyager*. Por se tratar de uma narrativa exibida originalmente para a televisão, é bastante marcada pela composição plural. Seja através daqueles que a conceberam inicialmente como uma sequência de outras produções, mas também pelos atores que a integraram, a imensa equipe de arte, produção gráfica, construção de cenário, figurino e maquiagem. Esse trabalho coletivo, que muitas vezes é tão visível para o espectador que se torna invisível, fez-me perceber que o próprio objeto de estudo era marcado por uma imensa multiplicidade monadológica que precisava de algumas decisões metodológicas para ser analisado.

Para analisar *Star Trek: Voyager* como um objeto, foi necessário construir uma metodologia etnográfica altamente especulativa sobre o mesmo. O resultado foi a percepção de uma questão que perpassava toda a narrativa – o jogo de posições entre *humanidades* e *não-humanidades* através do confronto entre humanos e máquinas. Esse indicativo foi evidenciado da seguinte forma: em *Star Trek*, os humanos, tal como os entendemos, não são a única espécie dotada de cognição, consciência e agência no universo. O universo é composto por milhares de coletivos, a maioria deles humanoides, alguns mais pacíficos e outros mais hostis.

A *humanidade*, ou *ser homem,* não é algo inerente ao humano. Não é uma natureza que venha impressa para alguém que tenha se originado na *Terra*. Isto foi percebido também por Diana Relke, que evidenciou que os humanos, em sua totalidade, são indivíduos. Mas ser indivíduo não é uma exclusividade humana. (RELKE, 2006, p. 50)

Ainda na interpretação de Relke, a série *Star Trek: Voyager* lidava com desdobramentos de questões pós-humanistas, através da personagem de *Seven of Nine*. Nascida humana, e, portanto, indivíduo, *Seven of Nine* foi assimilada pelos *Borg* ainda criança, e, após muitos anos, acabou sendo resgatada pela capitã de *Voyager*. Neste novo coletivo, a personagem passou a construir uma noção de individualidade que

havia sido impossível de experimentar enquanto *Borg*. (RELKE, 2006, p. 50).

Apesar de não indicar especificadamente, a metodologia que acabou sendo adotada na análise de *Seven of Nine* feita por Relke (2006) possuiu diferentes aspectos que se aproximam da teoria *ator-rede*, de Bruno Latour (2005). Para a salvaguarda da sanidade, convém esclarecer que não se trata de um trabalho que segue os atores que interpretaram os personagens. Mas, sim, o foco em certos personagens que se mostram como centrais para compreender aquele universo que os cercava.

Elabou-se a criação de um material etnográfico baseado em observações dos diferentes episódios. A questão da individualidade de *Seven of Nine*, destacada por Relke (2006), serviu como um ponto de partida para que eu pudesse perceber que subjacente a isto estavam as dificuldades de interação e comunicação entre humanos e máquinas. Construí uma análise etnográfica pautada nos episódios em que a interação entre humanos e máquinas ocorresse. Não se tratava de olhar para as entidades robóticas ou holográficas da série, mas sim as situações específicas nas quais o interstício entre ambas se mostrava como fundamental.

Foi necessário realizar um salto para o passado do futuro[13] – e comentar alguns episódios de *Star Trek: A Nova Geração*, pois ali, através do personagem *Data* e sua relação com a coletividade *Borg*, pude perceber a ramificação do problema da dissertação: as ações e responsabilidades diante da possibilidade da existência de uma consciência na máquina. Progredindo então, para *Star Trek: Voyager*, estabeleci como foco as interfaces entre *Federação* e *Borg* como fundamentais para o trabalho.

Nas interações que a tripulação de *Voyager* estabeleceu com coletivos robóticos ou máquinas, tornou-se perceptível a veiculação constante da ideia de que a entidade orgânica se diferencia de uma não-orgânica por sua individualidade. Tal é o caso central de *Seven of Nine*, que ao ser retirada da coletividade *Borg*, passa por um processo de transformação em um indivíduo. Já os *Borg*, em si, permanecem na

---

[13] Isto é puramente estratégico. Como o leitor poderá observar, tal questão poderia ser arqueologicamente pensada como presente desde o primeiro filme da franquia.

condição de coletividade e, portanto, uma ameaça.

Visando situar algumas percepções etnográficas do quarto capítulo, a partir das discussões conceituais que haviam sido feitas no primeiro. Ao realizar tais interlocuções, percebi que era necessário um salto especulativo ainda maior. Para isto, parti da crítica ao correlacionalismo feita por Quentin Meillassoux (2015) para adentrar em uma *ontologia orientada às máquinas*, tal como a proposta por Levi Bryant (2014).

A partir de um procedimento caracterizado como *ontocartográfico*, que altera significativamente a maneira tal como entendemos a noção de *máquina*, expandi as reflexões para além do registro da discussão centrada apenas na noção de individualidade para uma reflexão em torno de como a interação entre humanos e máquinas é dada em um constante devir, produzindo diferentes impactos na narrativa e nos personagens.

2 FICÇÃO COMO MODALIDADE DE PENSAMENTO

2.1 INTRODUÇÃO

Com o intuito de lançar bases para uma consideração histórica em torno da ficção científica, o ponto de partida deste capítulo está em pensar o discurso da origem grega da filosofia como uma modalidade primária de ficção. Tais interlocuções, presentes na história da filosofia a partir de diferentes autores, encontrou em Hegel sua máxima expressão. E, simetricamente, em Deleuze e Guattari uma crítica significativa.

O interesse majoritário que se tem em mente está na asserção de que as obras de ficção que constituem o núcleo do mundo grego, como a *Ilíada* e a *Odisseia*, tinham em si um amplo contato com outras formas de pensamento. Tal hipótese se torna aceitável na medida em que se percebe os pontos de contato de tais textos e a *Epopéia de Gilgamesh*.

Aponta-se que a ficção vai se moldando no pensamento ocidental a partir de uma vizinhança e correlação direta com as transformações da noção de individualidade. Estas, tão caras à antropologia e ao pensamento social contemporâneo, revelam-se pautadas em formas imaginárias literárias, mais uma vez preconizadas pelos grandes textos.

Uma vez que se acompanha o desenvolvimento de tal noção, percebe-se que no imaginário medieval há uma transição significativa em torno da ficção, e também do conceito de indivíduo. Estas, por sua vez, terão fundamental importância a partir da produção do discurso moderno, mediado pela cisão entre os discursos políticos e científicos, tal como explicitados por Bruno Latour. Tais mecanismos impactaram a própria ficção, na medida em que levaram o homem a pensar novas relações com a técnica. E, por outro lado, mantiveram o constante interesse pelas viagens em direção a terras e mundos estranhos, onde a alteridade se fez presente nas mais variadas formas.

2.2 A ORIGEM GREGA DA FILOSOFIA COMO UMA MODALIDADE DE FICÇÃO

Para Frederick Copleston, os gregos são tidos como pensadores inovadores dentro da Europa. Através da filosofia pré-socrática, iniciou-se a construção de um conhecimento tido como desinteressado, pautado por uma busca racional que não fosse dependente de explicações cosmogônicas. O fato de tal evento ter ocorrido na Jônia, em uma localização que favorecia o contato entre o Ocidente e Oriente, é costumeiramente tratado como irrelevante para a composição do pensamento filosófico. (COPLESTON, 1993a, p. 16)

Qualquer tipo de inspiração que seja de origem babilônica, egípcia, chinesa ou indiana, é tratada como um mero intercâmbio cultural, e não uma derivação teórica ou conceitual propriamente dita. O pensamento filosófico grego que estava surgindo era diferente do que existia até então, por ter sido resultado de uma espécie de genialidade. (COPLESTON, 1993a, p. 16)

Este argumento está alinhado com outro, que foi levantado por Eric Voegelin. Para este filósofo, há uma relação intrínseca entre a ordem e a emergência da filosofia. O pensamento oriental, e em específico, o confucionismo, não era uma ruptura propriamente dita com a estrutura burocrática. Pelo contrário, tratava-se de um aparato intelectual que serviu como suporte cosmológico para a construção da burocracia do Império Chinês. (VOEGELIN, 2001, p. 102)

Giovanni Reale e Dário Antiseri afirmaram que todos os componentes da civilização grega possuíam algum tipo de referência ou interlocução com os povos do Oriente. Mas a filosofia era algo tão novo que não tinha qualquer correspondência com o que havia existido até então. (REALE; ANTISERI, 2003, p. 3)

O argumento destes historiadores da filosofia foi formulado a partir de quatro pressupostos. O primeiro é de que não haveria indicação dos filósofos gregos sobre a origem oriental da Filosofia. O segundo é uma completa ausência de um pensamento oriental que fosse estruturado no *Logos*. O terceiro é que não existiu nenhum comentário de traduções feitas pelos gregos sobre o pensamento oriental. E o quarto é

que foi apenas com as conquistas de Alexandre Magno que as doutrinas hindus e de outros povos asiáticos adentraram no mundo grego. (REALE; ANTISERI, 2003, p. 4)

Quando se considera a Filosofia como um evento puramente grego, é necessário demarcar que isto é feito a partir de projeções do presente por sobre o passado. Em um contexto contemporâneo no qual a imagem do cientista aparece como ideal, uma espécie de *Super-homem* da razão, as outras formas de pensamento, orientais ou mesmo não-canônicas, são ignoradas. No melhor dos casos, são consideradas como conteúdos puramente práticos que servem apenas para o cotidiano, e não para uma reflexão conceitual propriamente dita.

As obras que inauguram o pensamento ficcional grego estão situadas na figura poética de Hesíodo e Homero. Na perspectiva de Alessandro Rolim de Moura, responsável pela tradução brasileira de *Os Trabalhos e os Dias*, a obra de Hesíodo provavelmente foi estruturada no século VIII a.C, sendo sincrônico com a inserção do alfabeto no mundo grego.

Para Ian Rutherford, as obras de Hesíodo têm paralelos evidentes com textos egípcios, mas também com sociedades mais afastadas, como Irã e Índia. Assim, para Rutherford, a noção de *Eras Humanas* em Hesíodo, que está diretamente associada com os mitos em torno de Prometeu, posteriormente reaparece na ficção científica, com Mary Shelley e teria paralelos com o pensamento oriental. (HESÍODO, 2012, p. 23; RUTHERFORD, 2009, p. 9)

Já as obras *Ilíada*[14] e *Odisséia*[15], de Homero, são vistas por Werner Jaeger como as fontes mais antigas daquilo que seria a base cultural grega helênica – a aristocracia. Para este autor, Homero é fundamental pois seu entendimento daquilo que é a *arete* irá modular a construção posterior da cultura grega. Tais obras teriam como

[14] Para a realização desta dissertação foi consultada a edição em inglês da *Iliada*, traduzida por Robert Flages (1990).

[15] Para a realização desta dissertação foi consultada a edição em inglês da *Odisséia*, traduzida por Robert Flages (1996).

característica principal fornecer um eixo pedagógico que serviria de ideal para a construção do homem grego propriamente dito. (JAEGER, 2010, p. 25,27,55)

No entendimento de Gerald K. Gresseth, a obra de Homero está em relação direta com o poema épico *A Epopéia de Gilgamesh*[16]. O material sumérico que originou tal obra está baseado em materiais akkadianos, datando períodos que antecederam a escrita. Já na percepção teórica de Barbara Patzek, há características do mundo cultural assírio que refletem tanto na *Biblia*, quanto na Ilíada. Isto é evidente por conta do uso da linguagem poética associado com o relato de vitorióas gloriosas e os massacres que se seguiram disto. Assim, para Patzek, tanto no mundo grego quanto no assírio haveriam características da influência do primeiro sobre o segundo. (GRESSETH, 1975; PATZEK, 2003)

Outro contra-argumento para a proposta de uma filosofia essencialmente grega advém de uma leitura contemporânea sobre o pensamento babilônico. Contra a concepção que o considera como puramente astrológico, Nels M. Baikley apresentou uma interpretação bastante interessante. Nesta, é possível identificar o pensamento especulativo na filosofia babilônica e na poesia que antecede a filosofia grega em pelo menos quatro séculos. Trata-se de Kabit-Ilani-Marduk, o qual estava situado em um contexto social bastante instável, e reflete isto a partir de uma poesia que retrata repetidas guerras, enchentes e fomes, direcionando a problemática para a experiência humana dentro da natureza. Em meio ao caos, este pensador fundamentou uma concepção de história como dividida em três estágios. O primeiro seria tido como estável e íntegro, que é substituído por um segundo, marcado pelo caos e colapso da vida antiga. Este seria responsável por abrir o terreno para a emergência do terceiro estágio, no qual o futuro seria marcado pela boa vida e ordem. (BAILKEY, 1950, p. 111, 118)

Kabti-Ilani-Marduk, seria responsável pela primeira reflexão sociológica,

[16] Para a realização desta dissertação foi consultada a edição em inglês da *Epopéia de Gilgamesh*, traduzida por Andrew George (2000).

tratando de um problema paradoxal e inerente de sua sociedade, isto é, a decadência do presente em comparação com a idealização de um passado cosmológico perfeito. Para resolver isto, o poeta estabeleceu o princípio filosófico de que o bem e a perfeição advêm de conflitos de opostos, e isto serviu de base para sua interpretação da história. O conceito de mudança, ou devir, resultou em uma percepção da destruição como uma força benevolente e responsável pela emergência do futuro. (BAILKEY, 1950, p. 117, 125)

Este tipo de asserção filosófica foi amplamente rejeitado por Georg Wilhelm Friedrich Hegel. O filósofo afirma que a história se originou a partir de momentos de escrita histórica diferentes. O primeiro, tido como original, era pautado por autores tais como Heródoto e Tucídides, os quais descreviam acontecimentos que presenciaram ou estavam em alguma medida envolvidos. É um tipo de história participativa ou vivenciada, marcada por um tempo breve. Os textos históricos deste período não tinham um distanciamento, "não se trata de reflexões, pois ele [o historiador] vive o espírito do acontecimento e ainda não os ultrapassou". (HEGEL, 2008, p. 11–12)

O segundo estágio histórico tido por Hegel é caracterizado como refletido, no sentido de que o presente é superado. Para tal, o filósofo estabelece uma diferenciação estrutural entre a história geral – "o processamento do material histórico é o mais importante, até onde o historiador chega com seu espírito, o que assinala a diferença entre espírito e conteúdo" – e a história pragmática. Esta caracterizada pela presença de reflexões propriamente morais, que expunham em alguma medida a noção de destinação, seja ela do povo ou da nação do historiador. "Reflexões pragmáticas, por mais abstratas que sejam, são na verdade o presente e vivenciam os relatos do passado para a vida atual". (HEGEL, 2008, p. 13–14)

O terceiro estágio da história é tido por Hegel como aquela história que estava sendo escrita na Alemanha por seus contemporâneos. Não se tratava de uma história, mas uma filosofia da história, capaz de estabelecer comparações e validações das narrativas históricas, verificando sua veracidade e credibilidade. Esta acepção teórica

seria o momento que permitiria o surgimento de uma ciência histórica propriamente dita. (HEGEL, 2008, p. 15)

O quarto estágio da história refletida seria parcial, tratando de um momento de transição da história para a filosofia. Hegel usa a figura divina de Mercúrio como "o guia das almas, a ideia, na verdade é o que conduz os povos e o mundo, e é o espírito, sua vontade mais racional e mais necessária, que dirigiu e dirige os acontecimentos mundiais". É o surgimento da possibilidade de olhar para a história como um index plural, que apesar de suas diferenças de conteúdo e interpretações, tais como a história da arte, do direito ou da religião, refletem um movimento único em direção ao futuro. (HEGEL, 2008, p. 16)

Isto seria possível porque a história filosófica tem uma ideia base estruturada como uma razão que controla o mundo. Em suas palavras, Hegel trata-a como dotada de um "conteúdo infinito, toda essência e verdade, a própria matéria que ela fornece à elaboração de sua própria atividade, pois ela não carece, como ato finito, de materiais externos e dos meios dados que lhe forneçam alimentos e objetos". A história filosófica seria, portanto, a história do desdobramento da razão sobre a natureza. (HEGEL, 2008, p. 17–18)

Ignorando o pensamento babilônico, Hegel afirmou que o primeiro fato histórico propriamente filosófico foi a afirmação de Anaxágoras, para o qual havia um tipo de razão bastante específico que era responsável por reger o mundo. Todavia, Hegel salientou também que não se tratava de uma inteligência "como razão consciente de si mesma, nem um espírito como tal". A razão como tal era a manifestação de uma teleologia que funcionava como uma Providência divina. Tal posicionamento, pautado pelas influências do pensamento religioso, impediam que a razão fosse capaz de se autodeterminar, "quando, em geral, se coloca o Ser divino além de nosso conhecimento e das coisas humanas, obtém-se a facilidade de divagar sobre suas próprias representações". (HEGEL, 2008, p. 18, 20)

De todo modo, para Hegel, a história é a história da filosofia e a filosofia é o momento de supremacia da razão, exercendo controle totalitário sobre o mundo. É um

tipo de história espiritual, que uma vez livre dos dogmas religiosos, abrangia tanto a natureza, entendida como física, e a esfera do psíquico. E, apesar da natureza física também participar da história universal, "o espírito e o percurso de seu desenvolvimento são o substancial". Tal desinteresse demonstrado pela natureza como um dado em si, tornava-a como dependente do espírito. (HEGEL, 2008, p. 20–21, 23)

A natureza, tida como a realidade, é um palco para o desdobramento do espírito. Convém notar que tal asserção presume a anterioridade do espírito sobre o espaço físico. O espírito, para Hegel, é aquilo que não tem uma unidade exterior, mas é a própria unidade. Trata-se de algo que é em si e por si, e não depende de uma matéria para tal. A história, em sua totalidade, é uma "exteriorização do espírito no tempo", e a natureza o "desenvolvimento da ideia no espaço". A partir de tal ótica, convém questionar em qual momento do tempo-espaço a filosofia começou a se desdobrar. (HEGEL, 2008, p. 24, 67)

Um breve conjunto de informações sobre a existência, bem como proporção do mundo oriental suscita a seguinte questão: por que para Hegel o movimento filosófico não surgiu na China? Hegel trata a história da China como um conjunto de enunciados prosaicos e de discursos míticos que carecem de qualquer indicativo de consciência histórica.

O mundo oriental é visto como constituído unicamente pela moralidade, exprimida em um conjunto legislativo. A vontade de cada um dos indivíduos estava sujeita a essas regulações, não havendo consciência ou liberdade. De uma maneira que certamente seria apreciada por Durkheim, as leis são tidas como puramente externalistas, e o direito que existe é exclusivamente coercitivo. Tal estrutura era sustentada tanto pela religião, como pelo Estado:

> [...] a constituição é, na verdade, teocracia, e o reino divino é igualmente o reino profano, sendo que o reino profano não é menos divino. O que denominamos Deus ainda não foi conscientizado no Oriente, pois nosso Deus surge só na elevação para o sobrenatural – e somente quando obedecemos, porque o que fazemos surge de nós mesmos. (HEGEL, 2008, p. 101).

Pode-se afirmar que, para Hegel, a história começou na China, tomada como um reino onde a figura do monarca foi substancializada pelo chefe patriarcal. Não há qualquer tipo de interioridade, uma vez que a moral está identificada com o Estado. Assim, este governo chinês é puramente profano, e tem uma relação de oposição direta com o mundo mongol, no qual haveria uma supressão dos poderes políticos em relação aos poderes religiosos. Dessa forma o "chefe de Estado é o Dalai Lama, venerado como Deus. Neste império do espírito, não vinga nenhuma vida política profana". (HEGEL, 2008, p. 102)

O que difere o mundo hindu do chinês, para Hegel, é a existência de agências individuais no primeiro, por oposição a uma ausência no segundo. Entretanto, as castas, nitidamente marcadas por sua fixidez, revelavam a mediação da religião que instituía diferenças tidas como naturais. Isso incorria em uma individualidade carente de identidade, apesar da emergência de diferenças. Trata-se de uma consciência espiritual que desvinculava o mundo sagrado do profano, sendo visto por Hegel como uma "constante troca, um vaguear nunca tranquilo de um extremo para o outro, um delírio desenfreado e sem consequências, que parece, para a consciência organizada e ajuizada, uma loucura". (HEGEL, 2008, p. 108)

B. Rajan salienta que o pensamento de Hegel sobre a Índia está pautado por um imaginário ocidental que advém das *Lusíadas* de Camões. Trata-se de uma representação direcionada com a exotização, afirmando que o mundo indiano é desvalorizado como um espaço puramente volitivo no qual há apenas interesses em objetos tipicamente estranhos. Na interpretação de Rajan, a noção de história mundial de Hegel, apesar de ser dialética, não insere o mundo oriental nela. Por conta disto, não haveriam desdobramentos da razão propriamente ditos na Índia e na China, mas pontos cegos que não levaram aqueles povos a lugar algum. (RAJAN, 1997, p. 172–

174)

O império persa é visto por Hegel como uma organização política nova na medida em que instaurava uma monarquia regida por uma teocracia. Decorrendo-se disso, tanto para o monarca, quanto para seu súdito, cria-se "a ideia de um povo, em sua moralidade objetiva, vivendo em uma comunidade santa". Todavia, a principal característica deste Estado é sua composição por diferentes grupos, muitas vezes inimigos. Os persas, então, assumiam a posição de destinatários a desvelar uma unicidade. (HEGEL, 2008, p. 103)

Esta, estaria "determinada a dominar muitos povos, que se unem sobre o brando poder de sua universalidade; esta brilha sobre todos de forma animadora e aquecedora, como um Sol abençoador". O elemento que garantia essa coesão é marcado por Hegel como um complexo sistema comercial que facilitava tais transmissores. Pode-se afirmar, também, que a noção de individualidade ocidental passa a ser inscrita a partir da incapacidade de compreender qualquer tipo de coexistência da diferença, de modo que o mundo persa é visto como constituído apenas de "desregrada sensualidade, o mais louco delírio". (HEGEL, 2008, p. 103)

O pensamento de Hegel posiciona a China e a Índia fora da história universal, pois em ambos os casos não havia um desdobramento próprio da razão. O diferencial grego seria um processo triplo. Seu primeiro momento é caracterizado pela formação da individualidade, seguido da criação da autonomia, e finalizado pela decadência. Foi na obra de arte que Hegel encontrou tal configuração. A obra de arte subjetiva, que marcaria a criação da individualidade, pautava-se por uma cisão da maneira pela qual os adornos eram utilizados: "os bárbaros limitam-se a enfeitar-se, ou seja, seu corpo deve agradar pela exterioridade". (HEGEL, 2008, p. 105, 203)

Isto se opunha ao corpo grego, que possuía um interesse propriamente espiritual. O prazer sensível surge como o elemento delimitador da individualidade, e para Hegel este é o marco para a emergência da subjetividade, pois o

> homem exercita o seu corpo em movimento livre e belo, em habilidade vigorosa, transformando-o numa obra-de-arte. Os gregos transformaram seus próprios corpos em esculturas belas, antes de exprimi-los objetivamente em mármore e em pinturas. (HEGEL, 2008, p. 204)

A obra-de-arte objetiva foi caracterizada por Hegel a partir dos deuses que habitavam a mitologia grega. A partir de uma leitura que desloca o discurso teológico como fator único para a manutenção social, a Titanomaquia foi vista como um momento de transição do espírito oriental, carente de subjetividade, representado pelo titã Cronos, ao homem grego, representado por Zeus. A derrota dos Titãs é vista como o momento no qual o homem grego coloca a natureza como sujeita ao domínio do homem. O mundo selvagem, identificado como o mundo natural, seria então suprimido pela emergência de uma nova forma de liderança, personificada por Zeus, e marcada por sua significação cultural. (HEGEL, 2008, p. 206)

É importante perceber que Hegel inventa a individualidade grega a partir de uma falácia dirigida ao pensamento chinês. Por não conseguir compreender aqueles conceitos dentro de seu enquadramento filosófico, Hegel os trata como ininteligíveis. Entretanto, como expôs JeeLoo Liu, a noção de que os chineses não tinham uma ruptura entre as noções teológicas e filosóficas é bastante errônea. Isto pode ser verificado pela ideia basilar de *Shang-di*, que personificava um Ser Supremo e modelava a visão de mundo chinesa, mas como religião popular não adentrou no discurso filosófico chinês. (LIU, 2006, p. 2)

Apesar da premissa equivocada de Hegel, é importante demarcar que o mundo chinês possuía uma diferença radical perante o grego. Isto pode ser visto através da consideração de que os chineses tinham a crença de uma correspondência direta entre mundo da natureza e mundo dos homens. Em um mundo ctônico regido pelas oscilações satúrnicas, as desordens sociais possuíam relação direta com a harmonia natural, não sendo possível pensar uma sem considerar a outra. Justamente por pensar a relação natureza-cultura sem trata-la como um binômio de opostos, o pensamento chinês foi visto por Hegel como estático. (LIU, 2006, p. 2)

Quando este postulado ontológico da inseparabilidade de natureza e cultura

dentro do pensamento oriental é percebido, não significa que exista uma relação de supressão de um sobre o outro. Pelo contrário, o indivíduo e o mundo a sua volta formam uma totalidade integrada. É justamente isto que Hegel não consegue perceber, pois já parte de uma cisão entre sujeito e objeto como fundamental para a história da razão, projetando-a para o pensamento chinês e sendo incapaz de a encontrar. (LIU, 2006, p. 4)

Na perspectiva de Fung Yu-Lan, há uma diferença funcional entre a filosofia de origem grega e a chinesa. A primeira estava ocupada com um certo tipo de saber de ordem positiva, relacionada com questões de fato, caracterizada por deveres éticos. Já a segunda era uma elevação da consciência, na medida em que o indivíduo era guiado para uma reflexão que ia além do mundo presente, e pela busca de valores que não se resumiam apenas na moralidade inerente da sociedade. (YU-LAN, 1948, p. 5)

Um dos conceitos basilares para o pensamento chinês, o *Dao*, tem implicações filosóficas que não foram captadas pela racionalidade hegeliana. O *Dao*, em seu sentido mais básico, aponta para a noção de caminho. Tal significação foi sobreposta pela noção de uma moralidade que indica o procedimento correto para cada atitude deliberativa. Bastante próximo do termo grego *Logos*, o *Dao,* ao se exprimir como verbo, diz respeito ao discurso. Além disto, há uma acepção ontológica associada com o conceito, com a ideia da origem do universo, bem como sua organização. (YU-LAN, 1948, p. 5)

Diferente de Hegel, Karyn I. Lai expôs que para compreender o impacto do conceito de *Dao* é necessário não se orientar apenas pelo seu sentido moral, mas epistemológico. Quando se propõe uma cosmologia como a chinesa, na qual o indivíduo não foi cindido do mundo à sua volta, não significa que ele careça de agência. Pelo contrário, há uma série de fatores que o constroem como sujeito, principalmente em vista de seu posicionamento sócio-histórico e político, desdobrando-se naquilo que a filosofia chinesa chamou de *Si*. (LAI, 2008)

Por hora, satisfeito com este breve recorte do pensamento chinês, convém lançar um olhar de sobrevoo sobre a segunda parte do argumento de Hegel – que tratou o

pensamento hindu como loucura. Como explicou Dasgupta Surrendranath, a reflexão filosófica hindu é altamente complexa e depende de considerações históricas bastante importantes. Se na história da filosofia chinesa percebemos uma separação entre a reflexão teórica e a religiosa mais o eixo continuado entre natureza e sociedade, o caso indiano expande tal questão. (DASGUPTA, 1922b)

Os livros sagrados da Índia, que receberam a nomenclatura de Vedas, são considerados como os primeiros escritos redigidos pelos povos indo-europeus. A datação possui grandes variações, oscilando de 1200 a.C até 4000 a.C. De todo modo, é importante destacar que apesar de ser uma obra escrita, seu principal mecanismo de transmissão era a oralidade. Seu conteúdo era considerado belo e perfeito, e, portanto, não poderia ter sido criado pelos homens, mas sim pelos deuses. (DASGUPTA, 1922b, p. 10)

Este conhecimento teria sido revelado como *mantradrasta*, hinos, e serviam como a base ontológica para todo o pensamento indiano. O sistema filosófico hindu, por consequência, tinha uma obediência lógica aos *Vedas*, e a superioridade de uma teoria sobre a outra estava no quanto ela era capaz de representar de modo correto os assuntos dos textos originais.

Esta literatura não era pautada em um texto único, mas em diferentes conjuntos de época, que poderiam ser divididos em quatro tipos principais: *Samhita*, uma coleção de versos; *Brahamanas*; *Aranyakas*, também conhecidos como tratados da Floresta e os *Upanisads*. Eles eram "sruti", o que significa que eram apreendidos na medida em que eram ouvidos, e por muito tempo considerou-se um sacrilégio escrevê-los. (DASGUPTA, 1922a, p. 10–15)

É possível encontrar evidências de uma subjetividade interpretativa nos *Aranyakas*. Estes tratados da floresta eram feitos por eremitas que haviam se refugiado nas matas e distanciado dos centros urbanos emergentes. O foco deste material era em torno das noções e apropriações rituais, bem como seus desdobramentos. Um exemplo interessante é a própria noção de sacrifício, que oscila tanto na esfera da natureza da verdade, quanto na especulação propriamente filosófica. O caso do *Bhradaranyaka*

evidencia isto, pois transformou o ritual do sacrifício de um cavalo (*asvamedha*) em uma prática contemplativa de observação e reflexão sobre o amanhecer, que era interpretado como uma cabeça de cavalo, com o sol sendo uma metáfora dos olhos, e o ar como a vida. (DASGUPTA, 1922a, p. 22)

A transição simbólica, bastante impressionante, está diretamente relacionada com a reflexão hindu em torno da relação entre homens e deuses. Por oposição à pictorização caótica do mundo hindu feita por Hegel, os hinos *Rg-Veda*, compostos por diversos autores em diferentes períodos, narram uma organização altamente complexa. Isto demonstrava que, apesar do sistema de castas, não havia uma ordem política absoluta, e a população era responsável pela criação e reificação de noções de justiça, direito, lei e etc., a partir da interpretação dos textos de origem divina. (DASGUPTA, 1922a, p. 22–28)

As divindades, neste raciocínio, eram caracterizadas como personalidades que presidiam e ordenavam diferentes poderes e fenômenos da natureza, formando sua própria essência. Diferentes das gregas, não se tratavam inicialmente de personagens definidos, como seria o caso das divindades indianas posteriores, os *Purana*. O que Hegel foi incapaz de perceber é que a pluralidade de deuses védicos dizia respeito a uma fé politeísta que tinha uma cosmologia na qual todo fenômeno natural era visto com admiração ou veneração, pois era uma manifestação do mundo divino. (DASGUPTA, 1922a, p. 15–17)

Ao balizar estas divindades com os Titãs gregos, a noção de desdobramento da razão a partir da emergência da subjetividade não é a mesma. Ocorre que no mundo indiano houve o crescimento de uma tendência monoteísta, na qual a concepção de um deus supremo (*Prajapati*) apontou para a criação de uma entidade que fosse dotada do mais alto cunho moral, e máximo poder, entretanto sua manifestação direta não poderia ser percebida. Por sua vez estes são atributos bastante similares aos de *Viskvakarma* (Todo-Criador), uma divindade que ocupava a função de pai e procriador de todos os seres, e em si não-criado. Uma concepção que não seria inferior àquela do cristianismo, permitindo a percepção de que a história da razão proposta por Hegel só

faça sentido na medida em que esta ignore o pensamento indiano. (DASGUPTA, 1922a, p. 19)

Em uma perspectiva fundamentada como crítica à concepção tradicional de história da filosofia, bem como à filosofia de Hegel, adentro no pensamento de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Estes propuseram que a diferença entre filosofia ocidental e oriental deveria ser pensada em graus, e não a partir de um registro de exclusão. Assim, “o velho sábio vindo do Oriente pensa, talvez, por Figura, enquanto o filósofo inventa e pensa o Conceito”. (DELEUZE; GUATTARI, 2009, p. 15)

O pensamento por figura é definido como um momento no qual a transcendência incide sobre o plano de imanência e o preenche, sendo que tal modalidade discursiva poderia ser tanto entendida como uma forma de sabedoria, quanto como uma religião. A figura é marcada por uma referencialidade de “natureza plurívoca e circular”, sendo assim “essencialmente paradigmática, projetiva, hierárquica, referencial”. Exemplos de objetos que expressariam tal modalidade figurativa seriam: “os hexagramas chineses, as mandalas hindus, as sefirot judaicas, os ‘imaginais’ islâmicos”. (DELEUZE & GUATTARI, 2009, p. 118, 120)

A história da filosofia foi construída a partir de uma cisão, no qual a figura serviu como alteridade para a razão, assim as “figuras são remetidas à noite do irracional e a seus símbolos”. Como um modo alternativo de pensar tal problemática, Deleuze e Guattari postulam que se pense o eixo conceito-e-figura a partir de uma relação criacional, de maneira que “as figuras tendem para os conceitos a ponto de se aproximar infinitamente deles”. A emergência da filosofia na Grécia deixa ser uma necessidade da história do desdobramento da razão para algo propriamente sintético e contingente. (DELEUZE & GUATTARI, 2009, p. 120-123)

A diferença entre figuras e conceitos passou a ser exposta como uma dupla diferença: de natureza e de grau. Na perspectiva de Deleuze e Guattari, para se pensar de modo filosófico, seria necessário tomar por base a existência de um plano de imanência, o qual poderia receber tanto conceitos como figuras. O plano de imanência não tem estatuto filosófico, mas pré-filosófico, pois na medida em que é ocupado tem

sua forma alterada. Seria este o momento em que haveria uma diferença propriamente dita. Ao ser povoado pelos conceitos, o plano de imanência se torna filosófico. Mas, se habitado por figuras, estas não implicariam necessariamente na emergência de uma reflexão tal como aquela feita pelos gregos. (DELEUZE & GUATTARI, 2009, p. 122)

De uma acepção da história da filosofia calcada apenas na projeção de ideias modernas para o mundo antigo, tornou-se possível perceber que havia um problema na noção que promulgava o surgimento da filosofia como um evento puramente grego. Tal noção tratava (e ainda trata) o Oriente de modo pejorativo, tomando-o como uma alteridade radical, incompreensível. Quando o pensamento chinês, persa ou hindu era considerado, era sempre a partir de uma incompreensão inerente, que os negava o direito de uma existência ontologicamente filosófica.

Para Philippe Mengue, é de seminal importância perceber que a percepção deleuzeana do nascimento da filosofia na Grécia não está relacionada com a origem da democracia naquele espaço. Na interpretação de Mengue, quando Deleuze e Guattari afirmam que a filosofia é um evento grego contingente, há duas frente de discussões sendo abertas. A primeira, contra Hegel e Heidegger, visa se desprender a noção de um desdobramento da razão. Já a segunda direciona-se na recusa da existência de outras filosofias – entendidas como sabedorias e religiões – em prol de uma nova forma de pensamento que tem uma natureza diferente. (MENGUE, 2006, p. 175–180)

A noção de filosofia proposta por Deleuze e Guattari demonstrou ser uma proposta menos limitadora, na medida em que pensava o eixo entre figura e conceito a partir de uma relacionalidade. A filosofia passa a ser vista a partir da conjunção entre três elementos inter-relacionados, mas que deveriam ser tomados como individualidades: o plano pré-filosófico, os personagens pró-filosóficos e os conceitos filosóficos. Resultando assim em uma hélice tripla que operaria por modalidades de tracejo, invenções e criações. (DELEUZE & GUATTARI, 2009, p.101)

Se na reflexão de Hegel a filosofia operava a partir de desdobramentos progressivos da razão, afirmando sua verdade no mundo, há de se inferir que se tratava de uma razão propriamente estável, que se desdobra e não tem como dar

passos para trás dentro de seu caminhar histórico. Por oposição, na interpretação de Deleuze e Guattari, a filosofia se encontra em um estado de crise permanente.

O plano de imanência, para ser traçado, tem como elemento operacional cisões e rupturas, de forma que os conceitos operam por "saraivadas" e os personagens por "solavancos". A filosofia é constituída a partir de variações e interlocuções com não-filosofias, produzindo um movimento que é duplo, e "o filósofo deve tornar-se não-filósofo, para que a não-filosofia se torne a terra e o povo da filosofia". (DELEUZE & GUATTARI, 2009 p. 107, 142)

Se Hegel identifica a emergência de uma subjetividade a partir da arte grega dentro da invenção da filosofia, convém questionar se há algo equivalente dentro da perspectiva de Deleuze e Guattari. Para tal, é necessário recorrer às reflexões teóricas de Daniel Barber em torno da importância do conceito de Deus para a reflexão filosófica. Em sua perspectiva, a afirmação nietzschiana da morte de Deus não significa necessariamente uma declaração de ateísmo, mas uma transição da posição da própria divindade – a morte de Deus é a descoisificação de Deus como uma substância para um conteúdo da imaginação. (BARBER, 2014, p. 1)

Em outros termos, na leitura que Barber faz do pensamento de Nietzsche, não haveria uma concepção de mundo que não dependesse, de antemão, de uma imaginação sobre o mundo. O mundo que vem a existir é aquele imaginado por seus viventes, de forma que essa relação entre o ato de imaginação e a feitura do mundo é o espaço do plano de imanência. Com isto, Barber também propôs que a morte de Deus é um conflito entre a transcendência e a imanência. (BARBER, 2014, p. 02–04)

Uma consideração importante antes de seguir neste caminho interpretativo é que a imanência em Deleuze e Guattari não está fundada em uma cisão entre mundo sagrado e profano. Barber demarca isso como a noção de secular, que é uma forma dominante do presente e que não está dentro do panorama filosófico em questão, pois este se propôs em sua gênese a ser uma ruptura com o mesmo. O objetivo da leitura deste intérprete é compreender o plano de imanência como diferencial, e para tal, sem a necessidade de uma categoria de objeto. A imanência não seria algo que surge a

partir da diferença entre objetos, como Ocidente e Oriente, ou homem grego e bárbaro. A diferença é anterior à coisa e responsável por constitui-la. (BARBER, 2014, p. 11–14)

No lugar de uma individualidade grega que oscila entre o subjetivo e o objetivo, Deleuze e Guattari estão propondo uma intensidade diferencial entendida como virtual. A diferença, neste caso, é pensada a partir de singularidades e o virtual é o diferencial, no sentido de que é um campo intensivo para a emergência destas singularidades. O virtual surge como a condição que antecede qualquer determinação atual. Mas, como explica Barber, estas singularidades são pré individuais, no sentido que condicionam a individuação e a reconfiguram constantemente. (BARBER, 2014, p. 40–45)

Por oposição a uma noção de individualidade, o processo de individuação é interpretado por Barber como uma interação entre atual e virtual, de modo que a relação que surge entre a atualização do virtual é uma constante re-expressão. A diferença não é externa aos indivíduos, mas imanente, sendo um constante poder de re-expressão. Diante disto, se o virtual é o momento da contingência, o atual aparece como um processo de efeitos propriamente ditos. (BARBER, 2014, p. 53–64)

A perspectiva de Deleuze e Guattari é positiva no sentido que permite abrir as portas para um diálogo entre diferentes formas de filosofia. Entretanto, os autores insistem em restaurar uma dignidade na invenção grega da filosofia. Apesar de se ter sido “uma contingência mais do que uma necessidade”, Deleuze e Guattari expõem que o diferencial grego está na construção de um plano de imanência, “no entusiasmo e na embriaguez”. Todavia, na medida em que os gregos escolheram conceitos específicos para fazer habitar o plano de imanência, buscavam “não recair nas figuras do Oriente”. A figura, essa sabedoria referencial, seria uma, por oposição ao conceito, que era múltiplo. (DELEUZE & GUATTARI, 2009 p. 126)

A ficção provém do advérbio latino *fingo*, que em uma de suas formas mais básicas aponta para a noção de forma, estilo e molde. No grego, aparece como *τεῖχος*, significando o trabalho com o solo em torno de uma cidade, com o intuito de construir muros e a proteger. Em Heródoto, narra-se este procedimento como aquele tomado

pelos administradores jônicos para defender seus lares e resistir ao avanço das forças persas. (POWELL, 1938, p. 1250)

O conceito de bárbaro ganhou força a partir da constatação existencial de uma ameaça externa. Em específico, diante das forças persas, comandadas por Dário, "um sentido de unidade grega foi formado". Os invasores eram caracterizados como *barbaroi*, "que se portavam como idiotas, murmuravam como bebês e gritavam como animais", de modo que a "marca inicial do bárbaro era uma deficiência na linguagem". Tratando-se, portanto, "de uma manada sem líder ou escravos de governantes tiranos". (KUPER, 2005, p. 20–21)

O escravo, por sua vez, passou a ser associado com uma alteridade pré-concebida, uma vez que "os bárbaros têm por natureza serem escravos". Kuper sintetizou esta imagem a partir do contraste entre o ideal ateniense de cidadão e os bárbaros como aqueles que "grunhiam em línguas estranhas, vestiam peles, comiam carne crua, carregavam arcos e não lanças, as quais eram utilizadas pelos homens de bravura para o combate corpo a corpo, e eram servis e emotivos". Assim, "diferente como o diferente pode ser, os bárbaros eram o oposto de nossos eus imaginários". (KUPER, 2005, p. 22)

Através de outro viés teórico, Tzvetan Todorov propôs que o conceito de bárbaro não era uma unidade, e sim algo múltiplo e composto por diversas acepções em torno da alteridade. Todavia, há quatro características que o sintetizavam como unidade. A primeira delas era a noção de que o bárbaro era imerso em um mundo de transgressão das leis. Nitidamente incestuosos, os bárbaros seriam também parricidas e matricidas. A segunda característica apontada por Todorov é aquela que afirma que o bárbaro era incapaz de compreender o conceito de amizade[17], incapaz de realizar qualquer atitude hospitaleira, bem como o convívio com outros homens. Já a terceira, demarcaria o ideal do bárbaro como alguém que não traça distinções entre público ou

[17] Portanto, na perspectiva de Deleuze e Guattari, o bárbaro seria incapaz de fazer "filosofia", dado que para tal é necessário o personagem conceitual do "amigo".

privado, ou sagrado e profano. A quarta característica parte desta, pois a alteridade bárbara era vista como incapaz de estabelecer qualquer tipo de ordem social. Por oposição, Todorov vê os gregos como aqueles responsáveis por mesclar dois conjuntos diferentes – a ideia de bárbaro como oposto ao civilizado (caos vs. ordem), bem como a incapacidade de fala de um idioma coletivo. (TODOROV, 2010)

Através do medo do Outro, percebido na imagem da divindade *Φόβος*, instaurou-se no Ocidente uma ideia ficcional sobre o Oriente, como algo inferior e ameaçador, lugar de desejo, sedução e selvageria. Nietzsche apontou que, quando os gregos acessaram a ficção dionisíaca, o resultado foi uma completa exteriorização de si. Foi o abandono do registro do Eu dentro de uma alteridade totalmente incognoscível. (NIETZSCHE, 2007)

Adentrado-se propriamente na ficção científica, convém destacar que Homero e Hesíodo ocupam lugares de bastante importância. Na *Odisséia* é evidente a existência das primeiras noções de viagem fantástica que irá permanecer como fundamental para as produções do gênero especulativo. Em *Star Trek: Voyager*, como será exposto em capítulos posteriores, toda a narrativa gira em torno do retorno para casa, um tema que já havia sido inaugurado por Homero.

O processo de retorno para a casa, seja na *Odisséia* ou em *Star Trek: Voyager*, está pautado no contato com a alteridade. Por sua vez, como comentei anteriormente, há uma relação direta entre a obra homérica e a *Epopéia de Gilgamesh*, que pode ser modulada pela exploração de regiões que são desconhecidas pelo homem.

De acordo com Adam Roberts, o conceito de ficção científica é polissêmico e precisa de constantes demarcações. No caso do mundo antigo, tais histórias seriam aquelas que possuíam experiências de viagens pelo ar, ou em direção a lua, além de aventuras para outros mundos, que poderiam ser tanto outros planetas no sentido contemporâneo do termo, ou outros mundos no sentido de reinos sobrenaturais, como aventuras no *Tartáro* ou no *Olímpo*. No caso das viagens pelo ar, Roberts demarcou que estas narrativas estavam associadas com elaborações de uma ciência da navegação, e não dependiam de uma idiomática teológica ou mística. (ROBERTS, 2006, p. 30)

2.3 INDIVÍDUO COMO UMA CONSTRUÇÃO FICCIONAL

Um texto paradigmático sobre a posição do indivíduo romano dentro da ficção é o *Somnium Scipionis*, de Marcus Tullius Cícero. Este texto, compilado dentro de *De Republica*, tratou da descrição de um sonho experimentado por Cipião Aemilianus, dois anos antes da destruição de Cartago. Ao pisar em solo africano, o general entrou em contato com o espírito ancestral de seu avô, Cipião Africano, que expôs o indivíduo romano como caracterizado a partir de suas qualidades éticas como soldado, uma vida que seria o caminho para o acesso a outros mundos. A percepção de Aemilianus vai sendo guiada e expandindo de tal maneira que ele passou a perceber sua pequenez enquanto indivíduo, bem como de Roma, diante do universo. (CICERO, 1998).

A viagem interplanetária e psicodélica de Aemilianus foi interpretada por Adam Roberts como um processo metafórico no qual os mares e ilhas seriam a expressão daquilo que hoje consideramos como corpos celestiais e elementos planetários. O caso de Cipião demonstra que há uma associação inerente entre a posição do indivíduo e de sua sociedade perante o universo, um elemento constitutivo da ficção científica. (ROBERTS, 2006, p. 24).

Outro autor importante para a análise de Adam Roberts é Lucian Samosata, considerado por muitos como o pai da ficção científica no mundo antigo. A obra deste autor é marcada por elementos intertextuais, na medida em que citações de poetas como Homero e Hesíodo são antepostas a trabalhos de história e filosofia, bem como romances do período. A partir de encontros e confluências de alteridade, a narrativa de Samosata oscilava entre especulações em torno de conhecimentos científicos do período com metáforas e alusões religiosas. (ROBERTS, 2006).

Se pensamos nas origens da ficção científica dentro do mundo grego, podemos entender que se trata de um tipo de narrativa que recebeu forte influência dos discursos míticos. Na perspectiva de J.A.A Torrano, o mito em Homero e Hesíodo dizia respeito à experiência grega de linguagem, uma noção que é reificada quando se considera que o mito foi construído através de uma imagética criacional. Isto é

evidenciado na representação da alteridade como monstruosa e polimórfica – tais como centauros, ciclopes e etc. (DETIENNE; VERNANT, 2008; TORRANO, 1997; VERNANT, 1990).

Na abordagem histórica de Adam Roberts, a ficção científica é entendida como uma modalidade literária que permaneceu ausente no mundo medieval. Isto estaria relacionado com as mudanças históricas e políticas que o mundo europeu experimentou a partir da queda do Império Romano, bem como as migrações bárbaras. (ROBERTS, 2006, p. 30).

Destaca-se que há acepções que oscilam entre as obras centradas em torno dos poetas gregos e aquelas inerentes do período romano. Para compreender isto, é necessário ter em vista que há noções de *persona* diferentes nestes mundos. Em outros termos, a forma como o homem grego se via no mundo difere, em certo grau, do romano.

Como explicitaram Joanna Overing e Nigel Rapport, no pensamento antropológico há uma constante aglutinação entre a noção de individualidade e o individualismo. O primeiro é entendido pelos autores como aquilo que está relacionado com valores morais, primazia intelectual, racionalidade, bem como outros elementos que diferenciam o indivíduo de sua sociedade. Já o segundo seria uma característica intrínseca aos seres humanos, a partir de sua capacidade de agência e ação no mundo. (RAPPORT; OVERING, 2000, p. 178–179).

Overing e Rapport identificaram Durkheim como responsável pelas discussões em torno destes dois conceitos, que são unificados sob a égide do *homo duplex*. A partir da ideia de que o indivíduo tem uma existência dupla, na qual o organismo físico é oposto ao organismo social, a reflexão durkheimiana visa perceber que há uma tensão inerente no homem. A invenção da linguagem e da cultura seria aquilo que possibilitou a superação da individualidade propriamente orgânica, ou animalesca, para atingir uma consciência coletiva, fundada a partir de tradições consideradas como sagradas. Na medida em que o indivíduo é consciente de si, isto advém por conta da consciência coletiva. (RAPPORT; OVERING, 2000)

Transportando o argumento de Durkheim para as explorações sobre o gênero da ficção científica, pode-se afirmar que o gênero surge a partir do momento que o homem passa a se posicionar no cosmos. Tal é o caso da dupla Gilgamesh e Erekidu, mas também dos heróis gregos em Tróia na *Ilíada*, e do retorno de Odisseu na *Odisséia*.

Durkheim visa pensar para além da cisão cartesiana entre sujeito e objeto. Os sentidos, bem como as volições propriamente instintivas, compõem a individualidade do sujeito a partir de suas relações objetais. De outro lado, há o pensamento que orbita o plano moral e conceitual. Neste, as normas de conduta são universalizadas e compartilhadas. Enquanto as sensações são entendidas por Durkheim como individuais e não-compartilháveis, os conceitos pertencem à sociedade como todo. O *homo duplex* seria constituído pela oposição entre fatores pessoais e impessoais. (DURKHEIM, 1973, p. 150–159)

As bases da ficção científica começariam a se constituir na medida em que há elementos presentes dentro das narrativas dos heróis que marcam sua existência dentro de uma sociedade e cultura específica, mas que ao mesmo tempo produzem algum tipo de conflito. No mundo antigo, a presença das divindades ocupa o espaço de um registro que está para além do homem, e que tem controle último sobre seu destino. Já na ficção científica contemporânea, na qual *Star Trek* se situa, o *homo duplex* não estaria em conflito com as divindades, mas com inteligências alienígenas. Muitas destas teriam tecnologias tão avançadas a ponto de serem incompreensíveis.

A análise antropológica de Durkheim, ao apresentar esta constituição dupla, assenta que sua asserção é feita na dialogia entre o sagrado e profano, que serve como base para todas as expressões religiosas humanas. As ideias, bem como os sentimentos, são elaboradas pelo coletivo e ganham o aspecto de autoridade que faz com que o indivíduo oriente suas ações a partir delas. Estas representações coletivas são produzidas pelos indivíduos e reificadas por eles através da expressão material em coisas, tais como imagens, danças, palavras e etc. São sentimentos que, uma vez expressos, tem uma função simbólica de comunicação. (DURKHEIM, 1973, p. 160)

A noção de Durkheim corrobora com o argumento sobre ficção científica que

vem sendo aqui exposto. Isto porque as obras dos heróis, seus feitos propriamente ditos, servem como guias morais para as civilizações que os produziram. E, na medida que o faz isso, cria aquilo que Jaeger chamou de "consciência pân-helênica" no mundo grego. Já na ficção científica de *Star Trek*, a representação de um governo terráqueo futuro centra-se em uma aliança global que visa explorar o desconhecido a partir de um conjunto de normas específicas entendidas como *diretrizes*.

A produção da representação coletiva é dada na medida em que há uma coisificação dos sentimentos, bem como dos estados mentais, em algum elemento material. O que é materializado não está inserido no plano individual, mas no coletivo e sagrado. No mundo moderno, Durkheim afirmou que cada indivíduo recebe estas representações coletivas e responde a elas. A partir disso emergem personalidades, hábitos e atos, uns diferentes dos outros, mas todos pautados dentro de um conjunto bastante específico de regras morais e noções fundamentais que formam a base conceitual do pensamento. (DURKHEIM, 1973, p. 160–163)

O *homo duplex* é formado por um lado que seria essencialmente individual e orgânico e outro social. Os conflitos podem ser entendidos na medida em que o orgânico lida apenas com o profano e sensível, enquanto o segundo é de ordem intelectual e também sagrada. A dissonância inerente experimentada pelo indivíduo perante a sociedade ocorre porque há um constante desajuste de interesses entre o todo e as partes. (DURKHEIM, 1973, p. 160–163)

Todos esses elementos indicados por Durkheim se encontram na constituição da ficção científica. No plano mental, as relações do herói com sua cultura podem entrar em choque com pelo menos dois tipos de alteridade. Um deles é a máquina, que muitas vezes pode se confundir com o próprio humano. E, o segundo, é a presença alienígena. Em ambos os casos, o humano se define a partir da diferença. Isto é, ser humano é ser diferente de máquina e a partir disso acessar um vasto campo de sentimentos que *a priori* elas não teriam. Já a diferença entre humanos e alienígenas, principalmente aqueles que outrora ocupavam a posição de divindades, está pautada em uma dispariedade ética. Assim, as intenções alienígenas são radicalmente outras

que aquelas humanas, sendo em muitos casos totalmente incompreensíveis.

Como indicaram Overing e Rapport, Marcel Mauss propôs uma noção que, apesar de consonante com Durkheim, possui diferenças significantes. A partir das implicações da força que a sociedade exerce, Mauss estabeleceu uma construção hierárquica da noção de indivíduo dentro da história ocidental. (RAPPORT; OVERING, 2000, p. 185)

O primeiro grupo analisado por Mauss foram os índios norte-americanos *Pueblos*, em específico, os *Zuñi*. Nestes ele percebeu a existência de um número limitado de nomes e sobrenomes, dados a partir do papel que o indivíduo ocupava dentro da sociedade, e ao mesmo tempo expressava tal função. O clã era composto por este grupo de pessoas, que foram entendidos por Mauss como *personnages*, que agem na vida social. (MAUSS, 1985, p. 5)

A vida individual *Pueblo* foi compreendida a partir de uma sustentação coletiva expressada pela performance. Uma maneira pela qual as propriedades das coisas sociais eram sustentadas, não apenas no plano puramente material, mas também na expressão religiosa do renascimento do homem a partir da tomada de nome pelo herdeiro. Foi por conta disto que Mauss concluiu que a *personne*, ou indivíduo, era absorvido pelo clã, mas em instância alguma se confundia com ele. Isto porque haviam especificidades inerentes de cada função, bem como dos objetos rituais, como a máscara e etc. (MAUSS, 1985, p. 6)

Já os *Kwakiult* e os *Sioux*, foram vistos, na perspectiva teórica de Mauss, como um reflexo desta noção. O papel ocupado pelo indivíduo dentro das execuções religiosas teria equivalência com seu posto na vida familiar, e o constituiria como tal. (MAUSS, 1985, p. 12)

Na Índia e na China Mauss encontrou transformações significativas desta noção de indivíduo como pensado exclusivamente no papel que ele executa na sociedade. O termo indiano *ahamkara* seria uma das primeiras formas de proposição de um “eu”. Além disto, há uma implicação simétrica dentro do pensamento religioso. Tal é o caso da escola *Samskhhya*, que propunha a supressão da ilusão da noção de “si”. Já na China,

o termo *ming* servia para representar uma noção coletiva que amarrava o indivíduo a seus ancestrais. Posteriormente, o indivíduo passou a ser composto por outros dois termos, ambos carregados de indexadores coletivos: *shen* e *kwei*. (MAUSS, 1985, p. 14)

Apesar de existir um eco hegeliano nas teses de Mauss, é bastante significativo que este considere o pensamento indiano e chinês de maneira séria. Em *Star Trek*, há vários momentos no qual são apresentados coletivos alienígenas que constituem suas sociedades a partir de papéis específicos, e se diferenciando em grande medida dos humanos, como é o caso dos *Klingons*, *Ba'ku*, e também os *Borg*, para citar apenas alguns exemplos.

Foi no mundo grego, em específico com a "invenção" da filosofia, que Mauss identificou o momento no qual a *personne* se transformou em um fato moral. Na medida em que emergiu uma noção de consciência de si, o indivíduo passou a ser responsável pelas suas ações no mundo social e natural. (MAUSS, 1985, p. 18–19)

Ao tomar essa indicação de Mauss em vista daquilo que foi exposto anteriormente em Durkheim, percebe-se que há algo no mundo grego que o transcendeu. Em outras palavras, a aparição do fato moral está sedimentada nas agências heroicas que veiculam valores éticos. O herói é um construto que se opõe às ações das divindades que estão sempre presentes no mundo. Algo que, apesar de ser uma constante ao longo do antigo oriente, ganha na Grécia um aspecto pedagógico que até então não existia.

Esta perspectiva ética transitou para o mundo romano através da noção de uma *persona*, que está para além da demarcação propriamente objetal de uma máscara. Isto porque o diferencial romano é o Direito e a sua categorização ontológica que pautava pela existência de apenas três elementos: *personae*, *res* e *actionoes* – indivíduos, coisas e ações. O que não significa que o aspecto religioso tenha, em algum momento, desaparecido. Mauss destacou que haviam rituais, tanto no mundo grego quanto romano, em que o indivíduo ocupava papéis coletivos, performando ou recontando narrativas míticas ou cosmológicas. (MAUSS, 1985, p. 20)

Mauss enfatizou que a construção do cidadão romano como uma *persona civil*,

ligada à *persona* religiosa, foi fundamental para a emergência do homem como um indivíduo livre. Isto era garantido justamente pela validação dos laços sociais a partir do uso de nomes, sobrenomes, apelidos e etc. O cidadão romano tinha o direito a uma série de nomenclaturas que estabeleciam, perante a lei, a *persona* jurídica como sinônimo de indivíduo e, por oposição, o escravo como carente de *personam*. (MAUSS, 1985, p. 16)

A transição do mundo grego para o mundo romano também pode ser encontrada na ficção científica. Em *Star Trek*, as ações individuais são sempre enfatizadas, o que sempre coloca em primeiro plano a ideia de um herói, ou no conjunto das narrativas, de *atos heroicos*. Mas, estes atos ganham amplitude na medida que se inserem dentro de amplos contextos sociais e políticos, de tal maneira que as decisões feitas por um capitão ao lidar com um povo que era desconhecido dependem das regras legislativas da própria *Federação* que ele integra. E todo este conjunto compõe uma ideia de humanidade bastante específica e, talvez não por acaso, "civilizada".

Coube ao Cristianismo, após se tornar hegemônico no mundo europeu, executar uma nova transição na noção de indivíduo. Mauss indicou que a *personne morale* deixou de ser apenas uma elaboração jurídica para ser transformada em uma entidade metafísica. A pessoa passou então a ser definida como racional, indizível e individual. (MAUSS, 1985, p. 19)

A modulação cristã da *personne morale* como um elemento metafísico invoca a existência de uma ontologia para a ideia de indivíduo. Isto encontra seu eco em *Star Trek*, e de maneira bastante específica, na *Federação dos Planetas Unidos*. Tal discussão, que será desdobrada posteriormente, apontará para uma oposição entre a ontologia da individualidade e outra, que chamei de ontologia da assimilação, característica dos *Borg*.

Assumindo a perspectiva teórica de Jacques Le Goff, que entende a Idade Média como uma periodização histórica bastante extensa, iniciando-se no século V d.C e indo até o século XVIII d.C, o período do Renascimento não seria uma ruptura com o

mundo medieval, o qual só viria a findar com a Revolução Francesa e a Revolução Industrial. (LE GOFF, 2008, p. 29)

Com esta categorização, Le Goff visa apresentar a Idade Média como um período que servirá para a construção da modernidade. E, o que caracteriza a medievalidade é o domínio do pensamento religioso como total dentro da Europa. A religião irá gerenciar os aspectos políticos e econômicos. Sendo o caso, pode-se afirmar com bastante segurança que a obra que irá ocupar aquele lugar que outrora fora da *Epopéia de Gilgamesh*, da *Iliada* e da *Odisséia* é a *Bíblia*. Uma posição em parte corroborada por Le Goff, dado que este entende que será na *Bíblia* molda as noções ontológicas e epistemológicas daquele mundo. (LE GOFF, 2008, p. 34–35, 73)

O que não significa que a hegemonia do texto bíblico fosse capaz de anular outras formas de expressão e religiosidade dentro do espaço europeu. Para Jennifer Kolpacoff Deane, a magia e a heresia tinham uma relação direta pois ambas eram entendidas como ameaças ao cristianismo e os ensinamentos da Igreja. Tal noção de oposição presente no imaginário católico irá servir posteriormente de base para os processos de inquisição do século XVI-XVII. (DEANE, 2011, p. 185)

Danielle Régnier-Bohler expôs que a literatura medieval é marcada pela emergência da noção de indivíduo. Para a historiadora "a poesia abre espaço à expressão de uma consciência solitária". Dentro do espaço privado, o indivíduo está constantemente sobre o olhar de outrem e, a partir do século XIII, noções em torno do corpo como elemento estruturante do indivíduo perante a coletividade começam a ganhar forma. (RÉGNIER-BOHLER, 2009, p. 315,333)

Lentamente no mundo medieval o corpo vai se transformando em um espaço de interlocução da relação entre indivíduo e coletivo. Nas palavras de Régnier-Bohler, o corpo "é um modo de apreensão do mundo, tanto através da valorização da beleza quanto da rejeição da feiura e das propostas de mortificações". É também no século XIII que a expressão do *eu* se consolida como um espaço imaginário para a formação da identidade. (RÉGNIER-BOHLER, 2009, p. 369,390,396)

Figura-se como elemento ficcional a noção de utopia que advém da obra de

Thomas More. Em *Utopia*[18], publicada em 1516 em latim e 1551 na língua inglesa, More narra a existência de uma ilha. Nesta, há uma estrutura governamental que permite a existência de diversas religiões, além de um principio de igualdade entre todos seus cidadãos. (MORE, 2012)

John C. Olin ao analisar a ideia de *utopia* na obra de More aponta que a noção de uma convivência religiosa entre paganismo e cristianismo aponta para construção de um novo ponto de vista sobre o mundo. Como havia sido comentado anteriormente, apesar da hegemonia do texto bíblico, as existências de crenças na magia seguiam existindo, mas em conflito. O diferencial da obra de More é colocar estes dois campos da esfera religiosa em contato e equilíbrio. (OLIN, 1989, p. 190)

Tal proposta é vista por Olin como um passo fundamental no pensamento de More na medida em que visa problematizar uma reforma social que, antes de mais nada, também era uma reforma individual. Para tal não eram necessárias leis justas que eram impostas da coletividade, mas qualidades pessoais dos *utopianos* que permitiam a construção de uma nova filosofia moral. (OLIN, 1989, p. 194)

Fredric Jameson entende que a *utopia* de More centra-se na inter-relação representativa de quatro elementos fundamentais: *Grécia*, *Mundo Medieval*, *Incas* e o *Protestantismo*. A *utopia*, em si, a síntese dessas quatro ontologias, por assim dizer, mas na medida em que a relação entre cada uma delas implica na sustentação de diversas dissonâncias internas. Do elemento grego, Jameson entende que a noção de humanismo e da riqueza cultural da *Pólis* se apresenta. Já o mundo medieval serve como a fonte de um tipo de comunismo socioeconômico que elimina as diferenças. O elemento Inca é aquele que serve como base para a desconstrução das premissas que o mundo antigo e medieval tinha sobre o Oriente, fornecendo um novo elemento na equação do "exotismo imaginário". Por fim, o protestantismo oferece um elemento que interliga as noções humanas e econômicas fornecendo uma costura única para a

---

[18] Foi utilizada a edição em inglês lançada em 2012 pela Duke University Press para esta dissertação.

malha social dos *utopianos*. (JAMESON, 2005, p. 24–26,32)

Partindo da utopia para a imaginação sobre outros mundos, pode-se trançar em Giordano Bruno como um dos responsáveis pelas primeiras especulações de tais possibilidades. Em *Sobre o Infinito, O Universo e os Mundos*, texto de 1584, o autor afirmou que "existem, pois, inúmeros sóis, existem terras infinitas, as quais se movimentam à volta daqueles sóis, como percebemos estes sete girarem em ao redor deste sol que nos é vizinho". Posteriormente, o filósofo iria denotar que este mundo não seria o único habitado, "mas mundos são tantos quantas lâmpadas luminosas percebemos à nossa volta, as quais não estão mais num céu, num lugar e num receptáculo, do que este nosso mundo, onde moramos, está num receptáculo, num lugar, num céu". (BRUNO, 1988, p. 44, 56).

Além disso, o pensamento de Bruno foi o primeiro a considerar a existência alienológica como alteridade:

> [...] porque é impossível que uma inteligência racional e um pouco atenta possa imaginar que estejam privados de semelhantes ou até melhores moradores os inúmeros mundos, que a nós se manifestam iguais ou melhores que o nosso; os quais são sóis, ou o sol difunde neles os diviníssimos e fecundos raios, que tanto tornam feliz o próprio sujeito e fonte, como tornam afortunados os elementos circunstantes que participam desse poder difundido. São, portanto, infinitos os inúmeros e principais membros do universo, com o mesmo aspecto, a mesma forma, prerrogativa, poder e efeito. (BRUNO, 1988, p. 56).

Como alertou Francis Yates, convém considerar que a aceitação de uma teoria copernicana por Giordano Bruno estava baseada em uma noção mágica e vitalista, "não apenas os planetas, mas os inumeráveis mundos em seu universo infinito se moviam no espaço como grandes animais, animados pela vida divina". A cosmologia de Bruno foi derivada de Epicuro e Lucrécio, de maneira que o "espaço se transforma em um envelope infinito no qual todas as suas partes são preenchidas por um tênue éter". (GATTI, 2011, p. 41; YATES, 1964, p. 244).

2.4 A EMERGÊNCIA DA FICÇÃO NO MUNDO MODERNO

Tendo em vista uma definição contemporânea da ficção científica, Joanna Russ buscou contrasta-la à fantasia, afirmando que esta tinha uma relação direta com a literatura medieval. A ciência, para a ficção científica, é vista pela autora como equivalente ao papel que a ficção didática ocupava no mundo medieval. E, apesar de relações entre o gênero e a pintura, dado que eram duas formas de construção imagética sedimentadas na imaginação, não havia uma preocupação com a representação da verdade. Não se tratava de uma experiência direta, mas formas de experimentos mentais regidos pelo reino da possibilidade, e por isso fantásticos. (RUSS, 1975).

Adam Roberts apontou que houveram mudanças significativas nas perspectivas de mundo a partir da Reforma Protestante, e esse imaginário católico indicado por Russ foi significativamente transformado. O misticismo escolástico, bem como a magia, foi substituído por dispositivos e aparatos tecnológicos. A literatura católica produzida posteriormente estaria muito mais voltada para a produção do gênero fantástico – com *Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien como seu maior exemplo, enquanto a ficção científica seria um desmembramento da racionalização do real, a partir de uma mudança de relação do imaginário do homem. (ROBERTS, 2006, p. 55).

A ruptura entre literatura fantástica e ciência, marcada pelo avanço massivo da produção de maquinários durante a Revolução Industrial inglesa, associa-se com aquilo que Bruno Latour caracterizou como o projeto de cisão moderna entre o mundo natural e social "de um lado, o sujeito do direito; do outro, o objeto da ciência e calculadora de cidadãos; os porta-vozes científicos irão de agora em diante representar a multidão muda e material dos objetos". (LATOUR, 2011, p. 35).

A transição do medievo para a modernidade se situa em diferentes escalas. Le Goff aponta que a Idade Média é um momento no qual o tempo ganha uma amplitude bastante diferente na medida em que novos calendários são criados. A divisão entre dias da semana, bem como a invenção do relógio mecânico no século XIII foi

responsável pela "laicização do tempo". (LE GOFF, 2008, p. 9)

Latour definiu a antropologia do mundo moderno como a descrição da gênese e organização de formas de governo para pessoas e para coisas – político e científico. Em sua descrição etnográfica visou explicar que há uma maneira bastante específica pela qual o mundo moderno se define e estrutura, a partir de permanências e rupturas. Esta constituição moderna foi tomada por Latour a partir do debate do século XVII, entre Boyle e Hobbes, ponto de partida que permite identificar o momento onde "suas opiniões divergem quanto àquilo que deve ser esperado da experimentação, do raciocínio científico, das formas de argumentação política e, sobretudo, da bomba de ar, verdadeiro herói desta história". (LATOUR, 2011, p. 20–23).

Com o intuito de fundamentar sua teoria, Latour indicou que Boyle recolhia testemunhos para possibilitar a verificação das questões de fato: "ele não deseja a opinião dos cavalheiros, mas a sim a observação de um fenômeno produzido artificialmente em um lugar fechado e protegido, o laboratório". Assim, a transformação que se seguiu foi direcionada de maneira que "apenas questões de fato criadas em laboratório, que só possuem valor local – em uma vantagem decisiva: estes fatos jamais são mudados, aconteça o que acontecer em termos de teoria, de metafísica, de religião, de política ou de lógica". (LATOUR, 2011, p. 23, 24).

Já Hobbes iria fundar sua ciência na demonstração matemática, dado que foi o "único método de argumentação capaz de obrigar todos a concordarem" (LATOUR, 2011, p. 25). O contraste com Boyle é perceptível, pois ele estava ocupado na verificação laboratorial dos não-humanos, tratados como:

> [...]corpos inertes, incapazes de vontade e de preconceito, mais capazes de mostrar, de assinar, de escrever e de rabiscar sobre os instrumentos de laboratório testemunhos dignos de fé. Estes não-humanos, privados de alma, mas aos quais é atribuído um sentido, chegam a ser mais confiáveis que o comum dos mortais, aos quais é atribuida uma vontade, mas que não possuem a capacidade de indicar, de forma confiável, os fenômenos. (LATOUR, 2011, p. 29).

A partir de Hobbes, surgiram os recursos para se falar do poder na forma da representação, soberania, contrato, propriedade e cidadãos. Já com Boyle, tratou-se da experiência, fato, testemunho e comunidade científica emergente (LATOUR, 2011, p. 30).

Como pontuaram Steven Shapin e Simon Schaffer, no estudo que serviu de base para as reflexões de Latour, Boyle sustentava a ideia de que "um conhecimento filosófico propriamente natural deveria ser gerado através de experimento, e as fundações deste saber deveriam ser constituídas por questões de fato produzidas de maneira experimental". Hobbes, por sua vez, tratou essa visão de Boyle como pautada em procedimentos mitológicos "que nunca poderiam possuir o grau de certeza que era necessário para que uma empreitada fosse considerada como filosófica". (SHAPIN; SCHAFFER, 1985, p. 22–23).

Diante de tal cartografia intelectual, o próximo passo de Latour foi estabelecer a desconstrução da invenção constitucional do Hobbes, de acordo com o qual havia uma macro sociedade muito mais fechada e robusta que a natureza. Mas isso só seria possível se fosse feito a partir da consideração do paradoxo de tal oposição: Boyle criou um discurso político onde a política devia estar excluída. Já Hobbes, imaginou uma política científica da qual a ciência experimental devia estar excluída. (LATOUR, 2011, p. 32–33).

Shapin e Schaffer elucidaram que a proposta de Boyle estava pautada em um programa de pesquisa altamente experimental, que utilizava três tipos de tecnologias: "uma tecnologia material embutida na construção e operação da bomba de ar", "uma tecnologia literária através da qual o fenômeno produzido pela bomba era tornado conhecido através de testemunhas indiretas", e uma "tecnologia social que incorporasse as convenções experimentais que os filósofos deveriam utilizar" para produzir os enunciados com valor epistemológico correto. Com o encadeamento destas três tecnologias através da estruturação metodológica do cientista emergente, a *questão de fato* é construída como "uma categoria social e epistemológica". (SHAPIN; SCHAFFER, 1985, p. 23–35).

Este tipo de ciência, que estava em vias de nascer, possuía uma relação muito específica com a experiência. A partir das possibilidades inauguradas por uma série de máquinas e instrumentos, sendo o microscópio e o telescópio os principais, havia um constante processo de revisão e correção da percepção.

O laboratório surgiria, então, como um espaço onde os novos fenômenos criados por tais máquinas poderiam ser acessados, sendo por si "um espaço organizado, onde as práticas discursivas, sociais e experimentais eram controladas coletivamente por membros competentes". Este mesmo laboratório foi contrastado com o porão dos alquimistas, dado que o primeiro permite uma "prática experimental que permitia assegurar a multiplicação de testemunhas na realização de experimentos no espaço social", enquanto o outro era um espaço privado e acessível apenas pelo alquimista ou alguns convidados esporádicos. (SHAPIN; SCHAFFER, 1985, p. 40–60).

Disto, pode-se afirmar que a passagem entre a alquimia e a ciência foi bastante demarcada pela inclusão de uma sociabilidade que não era presente outrora. Todavia, esse espaço social era um lugar apenas de visibilidade entre sujeito e experimento, e não um experimento orientado para investigar o sujeito.

O que resultou deste dualismo foi a constituição moderna na qual a ciência trata das representações dos não-humanos e é impedida de apelar para a política, a qual, por sua vez, representa os humanos e não pode ter relação com os não-humanos. Mas, ao nascer, a modernidade acabava por produzir justamente aquilo que não tinha como meta: os híbridos. Caracterizados como politicamente não-humanos, estes eram a mistura entre natureza e cultura e passavam a popular a episteme ocidental.

Para Latour, os mecanismos de purificação e redução que a modernidade estabeleceu, com o intuito de separar os híbridos, foi responsável por produzi-los. Tratados como quase-objetos, os híbridos saturaram o quadro constitucional moderno. (LATOUR, 2011, p. 55).

Seria através da complexa filosofia kantiana que a constituição moderna se tornaria canônica. As coisas-em-si tornar-se-iam inacessíveis, e o sujeito transcendental se distanciaria do mundo. O conhecimento só seria possível em um

ponto mediano – os fenômenos – através da aplicação de duas formas puras ideais: coisas-em-si e sujeitos. O híbrido seria justamente a mistura de ambas formas, que oscila e emerge em todos os poros da modernidade. (LATOUR, 2011, p. 56).

A temporalidade moderna seria responsável por distinguir entre uma história das ciências e do avanço tecnológico, de uma história simples. A partir disso, progresso e decadência seriam dois grandes repertórios de mesma origem. Existiria somente com os modernos a impressão de um tempo presente que rompeu com o passado: "tudo aquilo que não avança no ritmo do progresso é considerado por eles como arcaico, irracional ou conservador". (LATOUR, 2011, p. 69, 71–72).

Teria se instaurado, assim:

> A ideia de uma repetição idêntica do passado, bem como a de uma ruptura radical com todos os passados, são dois resultados simétricos de uma mesma concepção de tempo. Não podemos voltar ao passado, à tradição, à repetição, porque estes grandes domínios imóveis são a imagem invertida desta terra que, hoje, não nos está mais prometida: a corrida para frente, a revolução permanente, a modernização. (LATOUR, 2011, p. 75).

Diante deste panorama crítico da modernidade, a solução de Latour seria uma "contrarrevolução copernicana", que "equivale a modificar o lugar do objeto para retirá-lo da coisa-em-si e levá-lo ao coletivo sem, entretanto, aproximá-lo da sociedade". O que viabilizaria isto seria a seriedade com que se tomaria o trabalho dos intermediários, atribuindo historicidade aos atores, com o intuito de produzir uma descritiva dos quase-objetos, de modo que a natureza e a sociedade deixariam de existir. Assim, Latour pautou por uma ontologia na qual os mediadores possuiriam uma geometria variável. (LATOUR, 2011, p. 78, 81, 84–85).

Os híbridos, tratados como quase-objetos, seriam também, por sua vez, quase sujeitos, e sua funcionalidade existencial seria o traçado das redes (LATOUR, 2011, p. 88). Eles seriam coletivos, que circulam, sendo discursivos – narrados, históricos, com afecções e actantes, misturando-se às coisas e à sociedade:

> Reais como a natureza, narrados como discurso, coletivos como a sociedade, existenciais como o Ser, tais são os quase-objetos que os modernos fazem proliferar, e é assim que nos convém segui-los, tornando-nos simplesmente aquilo que jamais deixamos de ser, ou seja, não modernos (LATOUR, 2011, p. 89).

Diante do postulado no qual a própria cultura seria um artefato criado como uma maneira de afastar o homem da natureza que, por sua vez, deveria ser medida, analisada e calculada. Percebe-se que a prerrogativa da modernidade seria a consideração dela como uma saída contínua "de uma idade das trevas que misturava as necessidades da sociedade com a verdade científica para entrar em uma nova idade". (LATOUR, 2011, p. 71).

Uma obra que marca aquilo que viria a se constituir como a cisão entre governo de pessoas e governo das coisas, e que inclusive antecede a formalização de tal distinção, é *Nova Atlantis* de Francis Bacon. Para Copleston, Bacon é responsável por formular as primeiras bases de um método científico que tomasse os dados empíricos como a base para o processo de indução. (BACON, 1627; COPLESTON, 1993b, p. 285)

Na interpretação de Paul Salzman, além das orientações filosóficas de Bacon terem grande influência e um papel significativo dentro da sociedade que é retratada na narrativa, há um elemento exterior. Em específico, o uso da viagem para um espaço utópico serve como uma maneira de criticar as políticas inglesas de gestão social, e ao mesmo tempo fornecer uma nova forma de conceber a gestão pública e o papel que a ciência deve ter neste. (SALZMAN, 2002, p. 40)

Em outros termos, apesar de existir tanto um governo das coisas como um governo das pessoas, *New Atlantis* modula sua concepção de política a partir daquilo que imagina que a ciência deve ser. Assim, o traçado crítico feito por Bacon sobre a sua sociedade presente diz respeito diretamente ao desacordo entre duas formas de governo diferentes.

Além de Boyle, Hobbes e Bacon, outro importante personagem dentro do imaginário moderno sobre o indivíduo foi René Descartes[19]. A partir da proposta de uma indagação filosófica pretensamente neutra[20], desprovida de implicações teológicas e políticas, somada com a acepção do animal como máquina, o pensamento cartesiano oferece a base que a modernidade para a qual a modernidade irá construir seu pensamento.

Em 1641, Descartes publicou, em Paris, as *Meditações Sobre a Filosofia Primeira.* A proposta filosófica da obra já estava presente no título. Destinada para um público erudito, a obra expõe um sistema filosófico que visava garantir o rigor metodológico e a objetividade científica. Partindo de impressões comuns do cotidiano, oriunda dos sentidos, a investigação segue em direção à discussão da natureza dos sonhos, certeza do saber e problemática da existência de Deus. (ALQUIÉ, 2005; DESCARTES, 2001, 2004, 2005).

O *cogito*, que será o primeiro espaço para a centralização da modernidade no indivíduo, não é uma completa cisão com o pensamento medieval. Isto porque a garantia da existência do homem acaba provindo da existência e bondade de Deus. Todavia, convém salientar que tal questão está mediada por implicações políticas. Basta lembrar que Giordano Bruno, já mencionado, havia sido executado anos antes pela Inquisição, acusado de heresia por conta de seus trabalhos filosóficos. (YATES, 1964).

A dúvida cartesiana, que permite a emergência do *cogito*, é um Em-Si, no sentido que não depende de um Para-Si para existir.

---

[19] Foge do escopo da dissertação uma caracterização da recepção e crítica que as obras de Descartes. tiveram na ocasião de sua publicação. Para mais sobre o assunto, remeto a Schmaltz (2005).
[20] Para uma discussão específica sobre a fundação ontológica da filosofia natural de Descartes, ver: Gaukroger, Schuter e Sutton (2000) e Frankfurst (2008).

> E assim, vejo plenamente que a certeza e a verdade de toda ciência dependem unicamente do conhecimento do verdadeiro Deus, de tal maneira que, antes de O conhecer, não pude saber perfeitamente nada sobre nenhuma outra coisa. Agora, em verdade, inúmeras coisas – quer sobre Deus ele mesmo e outras coisas intelectuais, mas também sobre toda essa natureza corporal que é objeto da Matemática pura – podem ser por mim completamente conhecidas e certas. (DESCARTES, 2005, p. 71).

Quando consideramos que as *Meditações Cartesianas*[21] são oriundas de uma série de sonhos (ou alucinações) experimentadas por Descartes no outono de 1619, a posição da racionalidade como base única para o conhecimento pode ser reinterpretada. Uma vez que é possível perceber, a partir das *Olympias*[22] (caderno de sonhos de Descartes), a origem da razão a partir de uma mistura entre sonho, alucinação e embriaguez, o tratado moderno de construção do sujeito seria, em si mesmo, uma ficção científica.

Paulo Leminski, filósofo da ficção científica e literato cibernético, transpõe Descartes para as terras tupiniquins, revelando a hibridagem da modernidade que foi indicada por Latour:

---

[21] Remeto-me aqui para a análise das *Meditações Metafísicas* e suas implicações epistêmicas tal como foi exposto e proposto por Alquié (2005).

[22] Para um estudo detalhado dos sonhos de Descartes, bem como suas diferentes interpretações, ver: Gaukroger (1995), Migliori (2001) e Clarke (2006).

> Pastoreia estas bestas estranhas quem queira compreendê-las. Os antigos abriam bois para ver o futuro em estrutura de tripa: exércitos em fuga, granizo, rios na cheia, gente sangrando, espadas fora das bainhas, colheitas, cidades incendiadas. Mais recentemente, separei em pedaços para me admitirem nos círculos mais chegados às intimidades da vida. Ciência é isso, chegou ali, parou: facas foram precisas. Já dissequei muito: a lâmina cortou onde a cabeça devia entender, dividi em miúdos para me dar por satisfeito. Adianto que não há bicho que eu entenda. Maior o olho, mais denso fica, o tamanduá se tamanduíza com toda força: querendo captar sua verdade num piscar de olho e num cambiar de lente, apanhá-lo na primeira. Talvez, porém, não vale apena. Nenhum vale um quadrado, um círculo, um zero. E a mim que me interessa? Daqui ao infinitamente grande ou ao infinitamente pequeno, a distância é a mesma, tanto faz, pouco me importuna. Ali canta a máquina-pássaro, ali pasta a máquina-anta: ali caga a máquina-bicho. Não sou bicho, eu sou René Descartes, com a graça de Deus. Ao inteirar-me disso, estarei inteiro. (LEMINSKI, 2004, p. 34)

Para Eric G. Wilson, Descartes, bem como seus seguidores, foram responsáveis por fundar e alimentar uma crise epistemológica ao propor que o homem seria uma máquina, um *autômato*. Ao "aniquilar a diferença entre órgão e mecanismo", o *autômato* "lança no homem o terror de não saber quem ou o que ele é". Criando assim a indecisão de que sua humanidade "seja uma ilusão e sua vida um grande roteiro", bem como a instauração de um medo solipcista no qual "ele é o único organismo em um mundo de máquinas, uma bolsa de líquido alienada do metal". (WILSON, 2006, p. 100)

O século XVII e XVIII assistiram a uma vasta emergência de obras ficcionais que lidavam com temas que viriam a ser utilizados pela ficção científica no futuro. *Somnium*, de Johannes Kepler, é uma das obras deste período que se destacam. Escrita originalmente em latim em 1608, o material foi publicado apenas em 1634. A narrativa gira em torno de descrições sobre a experiência lunar a partir de um *daemon* que é invocado por uma bruxa. (KEPLER, 2003)

Alguns anos após a publicação da obra de Kepler, Francis Godwin lançou (na ocasião assinada com um pseudônimo), *The Man in the Moone* (1638). Marcada pela narrativa de um viajante perdido no oceano, a história se canaliza para uma experiência de chegada na Lua. Lá, o explorador encontra um grupo de cristãos vivendo em um regime utópico. Após viver entre os nativos por algum tempo, retorna

para a Terra e desembarca na China.

John Clarke, comentando a obra de Godwin, destaca que a presença da religião é bastante significativa. Isso é perceptível no momento em que o protagonista chega até a Lua e tenta estabelecer um diálogo com os habitantes locais. Algo que se torna possível pois uma série de nomes de santos são interconectados e explanados pelo visitante e reconhecido pelos nativos. Clarke também comenta que a obra como um todo é bastante diferente da proposta de um estado ideal, como é o caso de Thomas More. (CLARKE, JOHN, 2007)

O século dezoito é um momento no qual a literatura de ficção se amarra de maneira radical com os relatos de viagem. A obra de maior expressão deste movimento é *Travels into Several Remote Nations of the World. In Four Parts. By Lemunuel Guilliver, First a Surgeon, and then a Captain of Several Ships*, de Jonathan Shift, e mais conhecida pelo seu título popular: *As Viagens de Gulliver* (*Gulliver's Travels*). O texto, originalmente publicado em 1726, trata-se de uma prosa satírica marcada por uma radical crítica do pensamento ocidental em torno de outrem. George McCracken demarcou que são nítidas as semelhanças entre a *Odisséia* e as *Viagens de Gulliver*. Tratam-se de dois casos de amplas viagens nas quais aventuras mirabolantes se passam, bem como o contato com estranhos acontece. Além disto, a invocação de Gulliver dos espíritos dos mortos trouxe consigo várias figuras do mundo antigo, e também moderno, como Homero, Aristóteles, e também Thomas More. (MCCRACKEN, 1934; SWIFT, 2003)

No século XIX, a ficção científica, como gênero especulativo, está agizada como subdivisão do registro fantástico e do horror sobrenatural. A invenção literária moderna que recebe o estatuto canônico de marco inventivo é *Frankenstein ou O Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley (1797-1851). Nascida como Mary Wollstonecraft Godwing, Shelley era filha de uma das primeiras filósofas feministas da Idade Moderna: Mary Wollstonecraft. Seu pai era o pensador político e escritor William Godwing. O sobrenome Shelley foi herdado de seu marido Percy Bysshe Shelley, romance que se iniciou em 1814 e o casamento sendo possível apenas em 1816,

após o suicídio da primeira esposa de Percy.

Frankenstein Ou o Prometeu Moderno centra-se na história do cientista *Victor Frankenstein*. Em sua infância e adolescência, ele estudou pensadores como Cornélio Agrippa, Alberto Magno e Paracelso. Todavia, ao ingressar no ambiente universitário, um de seus professores soube da orientação teórica do jovem e apontou para a necessidade de uma cisão radical com os autores fantásticos do mundo medieval e o pensamento científico que estava surgindo: "Os antigos mestres dessa ciência", disse ele,

> fizeram promessas impossíveis e nada realizaram. Os modernos prometem muito pouco; sabem que os metais não podem ser transmutados e que o elixir da vida é quimera. Mas esses filósofos, cujas mãos parecem feitas apenas para remexer sujeira e os olhos para esquadrinhar microscópios ou cadinhos, na verdade realizaram milagres. Penetram os recessos da natureza e mostram como ela funciona em seus refúgios ocultos. Elevam-se a alturas celestes: descobriram como o sangue circula e do que é feito o ar que respiramos. Alcançaram novos e quase ilimitados poderes; são capazes de comandar os trovões no céu, simular terremotos e até replicar o mundo invisível com suas próprias sombras. (SHELLEY, 2015, p. 119).

Após uma árdua jornada em torno dos novos conceitos e experimentos que compunham a ciência do período, *Frankenstein* lançou-se na empreitada de conceber uma criatura a partir dos restos mortais de seres humanos:

> Vida e morte surgiam-me como fronteiras ideais, as quais eu deveria, de início, ultrapassar, para então lançar uma torrente de luz sobre nosso mundo sombrio. Uma nova espécie me abençoaria como seu criador, e de sua origem; muitos seres de excelente e feliz natureza sentiriam-se em débito comigo por sua existência. Não havia pai que pudesse reivindicar tamanha gratidão de um filho quanto a que eu merecia de minhas criaturas. Ao desenvolver tais reflexões, pensei que, se eu era capaz de presentear com a vida a matéria morta, talvez pudesse, com o tempo (embora hoje tenha descoberto ser isso impossível), fazer reviver um corpo que a morte aparentemente condenara à deterioração. (SHELLEY, 2015, p. 126–127).

Após longos períodos de experimentações e vivências em cemitérios, o cientista teve sucesso em sua empreitada, surgindo *o monstro* que, em si, nunca foi nomeado. Desesperado diante do sucesso de sua criação, *Frankenstein* fugiu e

abandonou a nova forma de vida a sua própria sorte. Tomado por um longo período de depressão, *Frankenstein* retornou à sua casa, e passou a experimentar uma série de horrores ao seu entorno: pessoas próximas dele foram assassinadas, e ao que tudo indica, a culpa teria sido de sua criatura. Não tardou para ocorrer o encontro entre a criatura e seu criador, e diante de um *Frankenstein* apavorado, o monstro afirmou sua dignidade:

> Acalma-te! Rogo que me ouças antes de dares vazão a teu ódio mirando minha pobre cabeça. Já não sofri o bastante para agravar minha infelicidade? Tenho apreço pela vida, ainda que não passe de um acúmulo de angústias, e a defenderei. Lembras que me fizeste mais poderoso que tu; minha altura é superior à tua, minhas articulações, mais flexíveis. Mas não serei tentado a colocar-me como teu adversário. Sou tua criatura e, se fizeres tua parte, se cumprires tua obrigação comigo, com doçura e suviadidade te traterei; tu que és naturalmente meu mestre e senhor. Ah, Frankenstein, não te iguales a todos os outros ao menosprezar só a mim, a quem mais do que ninguém deves justiça, e até clemência e afeto. Lembras que sou tua criatura; deveria ter sido teu Adão, mas parece que acabei como o anjo caído do qual tiraste a felicidade por pecado nenhum. Em toda parte, vejo júblio, do qual apenas eu fui irrevogalvemente excluído. Eu era benevolente e bom; a infelicidade transformou-me em demônio. Faz-me feliz e serei outra vez virtuoso. (SHELLEY, 2015, p. 185–186).

Diferente do que se esperava, o monstro não se mostrou nocivo ao seu criador. Explicando-se, disse que, na ocasião de seu nascimento, vagou e não conseguiu encontrar ninguém que o aceitasse como era. Trata-se do momento mais importante da narrativa, pois há um deslocamento do eixo narrativo. Antes o texto explicitava o ponto de vista do Eu, através de *Frankenstein*, mas agora a própria alteridade assumiu o protagonismo.

Em seu despertar, a criatura experimentou uma "estranha multiplicidade de sensações" e seus sentidos ainda não haviam se diferenciado: "eu via, tocava, ouvia e cheirava, tudo simultaneamente" (SHELLEY, 2015, p. 189). Como expôs Maurice Hindle, Shelley utilizou das reflexões filosóficas do período para construir a mentalidade do monstro: "a criatura segue a teoria de Locke à perfeição, fazendo com que suas ideias advenham ora da sensação, ora da reflexão, procurando ou evitando as causas da sensação conforme elas produzem prazer ou dor". (HINDLE, 2015, p. 35).

A história segue demonstrando que nenhum humano aceitou conviver com a alteridade, dado que se tratava de uma monstruosidade. As reações tomadas por aqueles que a encontraram foi uma mistura de pavor e ódio. Diante deste panorama, o monstro refugiou-se em uma casa abandonada e, a partir dela, começou a acompanhar o dia-a-dia de uma família de camponeses franceses, que com o passar do tempo recebeu o ingresso de uma nova integrante, *Safie*.

Oriunda de Constantinopla, a narrativa de *Safie* fornece elementos para compreender o contexto sócio histórico dos camponeses. Os quais não se tratavam de meros aldeões, mas uma família que outrora fora muito abastada e agora experimentava a decadência. O motivo de tamanho infortúnio se deu por conta de um mercador – pai de *Safie*, que os enganou. A moça, que havia sido prometida ao primogênito da família (promessa que o mercador não tinha qualquer interesse em cumprir), escapou de seu pai. Após uma longa viagem, ela conseguiu encontrar essa família, bem como seu futuro esposo.

Shelley utiliza desta figura misteriosa e arabesca, *Safie*, para explorar a aprendizagem cultural da criatura. Na medida em que a estrangeira ia recebendo lições sobre a língua e a escrita, tudo era observado e imitado pelo monstro. Que, por sua vez, demonstrou ter uma capacidade de aprendizagem amplamente superior. E, cada vez mais, a sensação de solidão que o monstro experimentava era maior:

> Que estranha é a natureza do conhecimento! Uma vez que adere à mente, ali se fixa como limo à rocha. Eu por vezes desejava livrar-me de todo pensamento e de todo sentimento, mas percebi que havia apenas uma forma de superar a sensação de dor – e ela era a morte – um estado que eu temia, ainda que não compreendesse. Admirava a virtude e os bons sentimentos, e amava os modos delicados e os atributos agradáveis dos habitantes do chalé. Porém, estava apartado de qualquer relação com eles, exceto por vias clandestinas, quando me encontrava oculto, escondido, o que, em vez de satisfazer, aumentava meu desejo de estar entre iguais. As palavras suaves de Agatha e os sorrisos animados da encantadora árabe não eram para mim. As exortações conciliatórias do velho e a conversa entusiasmada do querido Félix não era para mim. Miserável, infeliz criatura! (SHELLEY, 2015, p. 210).

Após muito tempo, a criatura apresentou-se para um dos habitantes do chalé, que era cego. Sem ser julgado pela sua aparência, mas apenas por seu comportamento e linguajar, o monstro foi tratado como um senhor digno e erudito. Porém, com a chegada dos outros, a situação se tornou caótica. *Agatha*, uma das mulheres, desmaiou. *Safie*, por sua vez, fugiu. E *Félix* investiu contra o invasor, ferindo-o. Certamente que o monstro seria capaz de subjugar seu assaltante: "Podia tê-lo estraçalhado membro por membro, como faz o leão com o antílope. Meu coração, porém, doía, doente de amargura, e me refreei" (SHELLEY, 2015, p. 117).

Mais uma vez em fuga, a criatura percebeu que a convivência entre os homens seria impossível. A única solução que foi capaz de encontrar dependia de seu criador: "Deves criar uma mulher para mim, com a qual eu possa viver uma troca daquela solidariedade necessária à minha existência. Isso só tu podes fazer; e reivindico como um direito que não deves te recusar a me conceder" (SHELLEY, 2015, p. 218).

Inicialmente, *Frankenstein* não aceitou o pedido da criatura, mas com o decorrer do tempo acabou por ceder: "Consinto com o que me pedes, desde que jures solenemente abandonar para sempre a Europa e qualquer outro lugar onde haja vizinhança humana tão logo eu entregue em tuas mãos a mulher que te acompanhará ao exílio". Algo que a criatura concordou imediatamente. (SHELLEY, 2015, p. 242).

Mas, durante a construção da contraparte feminina para o monstro, *Frankenstein* se arrependeu. Desfez-se da criação de maneira brutal e a criatura assistiu o cientista quebrar a sua promessa. Em retaliação, o monstro foi responsável pelo assassinato do melhor amigo de *Frankenstein*, e também de sua esposa.

Como já foi explicitado anteriormente, não há um nome para a criatura de *Frankenstein*. Os termos utilizados para referir-se são: criatura, diabo, demônio, aborto e monstro. O monstro, isolado de qualquer tipo de vivência comunitária, fez de Mary Shelley responsável por criar a primeira imagem da alteridade moderna, criatura propriamente híbrida, na ficção científica. (MORRISON; STONE, 2003, p. 100).

Outra questão significativamente relevante dentro da obra de Shelley é a sua relação com as histórias míticas de Prometeu. Na perspectiva de Maurice Hindle, há

pelo menos duas versões que eram de conhecimento da autora e que influenciaram o texto. A história clássica grega, na qual Prometeu roubou o fogo dos deuses e entregou ao homem, sendo posteriormente punido por isso, acabou se aglutinando em sua versão romana, na qual o Titã aparecia como um criador da vida humana. (HINDLE, 2015, p. 27–28).

Além destas duas versões, a relação de Prometeu com o texto de Shelley está diretamente associada com a noção mítica de que a humanidade atual é um estágio bastante específico dentro da estrutura cosmológica. Os humanos primordiais seriam aqueles que tinham relação direta com *Cronos*, sendo inclusive seus súditos. Na interpretação de Mircea Eliade, comentando a obra de Hesíodo, *Os Trabalhos e os Dias*, "o mundo e os deuses foram formados por uma cisão inicial, a que se seguiu um processo de procriação". De forma que tal "como existiram várias gerações divinas, houve cinco raças de homens, as raças de ouro, de prata, e de bronze, a raça dos heróis e a raça de ferro. " (ELIADE, 2010, p. 243).

A primeira raça, já mencionada, é caracterizada por Hesíodo de uma maneira que os aproxima dos deuses. Não existia qualquer tipo de trabalho, doença e a morte era uma espécie de sono. Para Eliade, é importante perceber que há uma "distinção fundamental" que "já existia na época da raça de ouro: os homens gozavam da felicidade e da amizade dos deuses, mas não da imortalidade" (ELIADE, 2010, p. 244).

Ainda na pista de Hesíodo, a idade de prata seguiu. Entretanto, estes humanos recusaram-se oferecer sacrifícios aos deuses, Zeus, o qual já havia vencido a Titanomaquia, optou por eliminá-los. O chefe do Olimpo então fabricou uma terceira raça, composta por "homens violentos e belicosos que acabaram matando-se uns aos outros até não restar nenhum". Seguiu-se uma nova geração, dos heróis, os quais "muitos conheceram a morte, mas os outros foram instalados por Zeus nos confins da Terra, na ilha dos Bem-Aventurados". Por fim veio a quinta e última raça – aquela que Hesíodo identificou como de "ferro", que é a atual. Convém ressaltar que, para Eliade, "o mito das idades sucessivas não representa a opinião unânime referente à origem dos homens.". Ou seja, não era um problema grego, os quais "estavam mais

interessados na origem de determinado grupo étnico, de uma cidade e de uma dinastia". (ELIADE, 2010, p. 244–245).

É de fundamental importância destacar que a criatura de *Frankenstein* não é um zumbi, ou algum tipo de entidade desprovida de razão. Pelo contrário, da maneira como Shelley a caracterizou, ela é superior ao homem tanto em termos físicos quanto intelectuais. Trata-se de uma espécie de protótipo de máquina, que irá anos depois invadir o imaginário da ficção científica.

Em vista disto, a questão que poderíamos levantar é a seguinte – quem é o Prometeu Moderno? A criatura ou seu criador? Quando pensamos na categorização feita por Hesíodo e anteriormente apresentada, podemos inferir que Victor Frankenstein faz parte daquela humanidade de ferro, que atinge seu ápice através da ciência. É esta ciência, entendida nos termos de uma modernização, que torna possível que o cientista integre diferentes partes de corpos, e por fim dê vida a criatura. Em termos míticos, é como se a distinção entre deuses e homens fosse rompida através dos avanços da técnica.

A identificação divina é ainda maior quando percebemos que o cientista acabou abandonando a empreitada em construir uma companheira para a criatura. Isto porque a prole poderia vir um dia a causar horrores ainda maiores do que aqueles que o monstro havia cometido, e, portanto, a humanidade estaria em risco. Assim, tal como Zeus, Victor decide destruir sua criação.

Imputar em Mary Shelley a origem da ficção científica a partir desta narrativa é uma tarefa complexa. Há, inclusive, quem diga que se trata de uma obra "anticientífica", pois coloca em relevo a falta de ética nas ações do criador perante a sua criatura. Ao meu ver, é de fundamental importância perceber que o eixo básico está na percepção da incapacidade humana em aceitar a diferença. (HITCHCOCK, 2010).

O despertar da criatura não é um frenesi, mas a busca por alguém que a auxilie a compreender seu papel social, bem como sua existência. A criatura lança-se na constante busca pelo sentido da existência, e encontra apenas violência e ódio. Incapaz

de ser integrada na sociedade, o fruto da modernidade acaba não sendo a beleza em ter criado uma forma de vida a partir daquilo que estava morto, mas na supressão da alteridade. Algo que está nitidamente marcado no imaginário popular, quando percebemos que, com o tempo, a criatura acabou recebendo o nome de seu criador – *Frankenstein*.

J. B. Renard visou demonstrar que, a partir do fim do século XIX, dois tipos de elementos de alteridade passaram a ocupar uma posição de destaque dentro do imaginário ocidental: o *selvagem* e o *extraterrestre*. Estes tinham uma relação de inversão, mas ao mesmo tempo partilhavam uma nova mitologia orientada na noção de evolução. (RENARD, 1984, p. 64).

O selvagem, uma atualização moderna do bárbaro, surgia como uma figura brutalizante, peluda e incomunicável. Manipulando instrumentos arcaicos, servia como uma lembrança de um passado que havia sido superado a partir da emergência da civilização e da ordem. Já o visitante extraterreno era seu oposto, magro, com tonações de pele claras ou de cores chamativas, como o verde, azul e vermelho. Se o selvagem era um período anterior da evolução, o extraterrestre representava o futuro. (RENARD, 1984).

Diante do homem comum, entendido aqui como o cidadão tipicamente europeu, criou-se dois tipos de alteridades. Uma delas, incapaz de se comunicar de modo racional, só oferecia perigo a partir de movimentos de bando ou horda. Por oposição, o *alien* seria uma alteridade tecnologicamente avançada, dotada de uma capacidade mental superior. O selvagem era visto como aquele que utilizava de ferramentas rústicas, como o tacape. Seu oposto era o *alien*, com armas capazes de aniquilar rapidamente os inimigos. Renard evidencia que ambas as categorias de alteridade são diretamente ligadas com uma ficção em torno daquilo que o homem imaginava ser o seu passado, por oposição ao que o futuro e a evolução poderia trazer. (RENARD, 1984).

É dentro deste binômio que Arthur B. Evans indica um novo brotamento da ficção científica, oriundo de Júlio Verne através das *Viagens Extraordinárias*, bem como

os escritos de H. G. Wells. A coleção de aventuras de Verne eram, na realidade, uma sequência de diferentes textos publicados entre 1863 e 1905. O elemento que une tais obras é a intencionalidade do autor em expor uma síntese enciclopédica do conhecimento humano, bem como de projeções futuras. Associado com tais narrativas, Verne veiculava o intuito de explicar e ensinar noções de ciências naturais através de seus personagens. Tratava-se de um uso propriamente pedagógico da ficção científica como uma ferramenta para a difusão do discurso científico. Uma visão bastante diferente daquela de Wells, dado que tal autor visava utilizar da ciência como um campo para desenvolver a ficção, e em muitos casos questionar problemas sociais e políticos das inventividades humanas. (EVANS, 2009; UNWIN, 2005).

Estas ficções científicas emergentes do período compartilhavam o foco na ideia de um futuro que poderia ser tanto positivo quanto negativo. A principal influência de Verne foi Edgar Allan Poe, um dos primeiros autores que fez o uso de dispositivos e aparatos tecnológicos dotados de alta complexidade como elementos importantes dentro de suas histórias. No mais, tanto as invenções quanto a estranheza e anormalidade, uma excentricidade criativa de Poe, acabaram por se transformar em elementos normais e rotineiros. (EVANS, 2009, p. 16).

John Rider traçou a conexão entre a publicação de *A Máquina do Tempo* de Wells, de 1895, com a inauguração da revista *Amazing Stories*, em 1926. Ao destacar que o projeto de Wells era bastante diferente do que seria o editorial de Hugo Gernsback, o autor exaltou a existência de pontos de contato. Wells foi responsável por incluir em suas narrativas as mais variadas categorias literárias que já existiam, mas que até então não haviam sido associadas. É o caso das viagens do tempo, guerras no futuro, contato com civilizações desconhecidas ou perdidas, jornadas em outros mundos, experimentos científicos catastróficos e etc. (RIEDER, 2009)

2.5 CONCLUSÃO

Certamente que conceitos como “selvagem” ou “primitivo” têm sua origem na modernidade. Mas devemos sempre ter em mente que esta, apesar de produzir um discurso que pretende ser de ruptura com tudo aquilo que a antecedeu, está fundada em bases imaginárias greco-romanas. A influência da *Ilíada* e da *Odisseia*, como narrativas de viagem e encontro com a alteridade, tornam nítido a percepção, bem como a importância, do constante interesse por outrem.

No âmbito da ficção, o mundo medieval, longe de ser uma ruptura com o antigo e o moderno, deve-se pensado como um processo fundamental de complexificação metafísica das categorias do imaginário. Algo que é mediado pela religião, e no qual a literatura em si orienta-se para a própria filosofia. O espírito moderno, inserido dentro de uma longa Idade Média, ao propor uma ruptura entre mundo espiritual e mundo material, acaba encontrando mais uma vez na ficção um espaço para a especulação e reflexão.

3 IMAGO MODERNA: FICÇÃO CIENTÍFICA

3.1 INTRODUÇÃO

Tomando como base o pressuposto apresentado no capítulo anterior, a ficção científica está diretamente associada com a emergência do mundo moderno e do fenômeno de hibridização do mundo, a partir da separação entre sujeito e objeto. Para compreender isto, é necessário ter em mente que o próprio gênero, na medida em que visa construir uma identidade para si, coloca-se em constante relação com o homem moderno e sua posição no mundo.

Partindo da consideração de *Frankenstein,* de Shelley, como um primeiro momento no qual a ficção científica surge, viso destacar que há elementos constitutivos da narrativa que tem direta relação com discursos mitológicos, principalmente relacionados com a figura do titã Prometeu. Tal reflexão está associada, dentro do texto da autora, com uma nova relação que o homem travou com o conhecimento, implicando em uma revisão de sua posição no universo.

Diante disto, parto de uma cisão entre a alteridade que o imaginário do século XVIII e XIX realizaram através da construção do selvagem por oposição ao alienígena. Tal demarcação será importante para perceber que apesar de Júlio Verne e H.G. Wells serem tidos como escritores de ficção científica, seus impactos só passam a ser sentidos com uma recriação do gênero, a partir de Hugo Gernsback e John Campbell.

Junto com a popularização da ficção científica, realizada por Gernsback e Campbell, percebe-se a criação de um interesse acadêmico por esta forma literária. Sendo vista inicialmente como uma literatura inferior, os estudos de ficção científica passam a problematizar seus textos, na medida em que os tratam como experimentos cognitivos. Seja no caso de Darko Suvin ou de Quentin Meillassoux percebemos que a ciência, apesar de ser um elemento importante para a ficção científica, não é um critério para medi-la. Isto porque, no caso de Suvin, a ficção científica deve causar no leitor algum tipo de estranhamento, e para Meillassoux, o gênero faz isso na medida em que

postula a existência de universos que se recusam a ser compreendidos pela ciência.

Dito isso, retomo para oferecer alguma luz sobre a interação entre ficção científica e cinema. Inicialmente como um tipo de produção de baixo custo, o gênero passou a ganhar destaque no momento em que encontrou a possibilidade de serialização hollywoodiana. Isto permitiu uma constante veiculação e repetição de histórias de fácil acesso para o público. É neste contexto que surge *Star Trek*, tema do próximo capítulo.

3.2 AS FICÇÕES CONSTITUTIVAS DA ANTROPOLOGIA

Passando-se para uma discussão específica da intrínseca relação entre ficção científica e antropologia, torna-se necessário destacar as arestas pelas quais ambas refletiam diferentes aspectos do imaginário do século XIX e XX. Percebe-se que, quando o evolucionismo social surge no pensamento antropológico, através de teóricos como Edward B. Tylor, Henry Maine, Herbert Spencer, Lewis Morgan e James Frazer, compartilhava-se uma orientação universal hipotética comum. A evolução, bem como a natureza, eram dados externos ao homem. Tratavam-se de postulados que não demandavam a comprovação, sendo elementos inerentes da realidade que aguardavam a investigação científica. (SNOOKS, 2003)

Para Johannes Fabian, o marco moderno se dá quando o domínio temporal do texto biblíco é, em parte, abandonado. Isto porque aquilo que aparecia em suas narrativas através de eventos míticos e históricos, não se encaixava dentro de um sistema cartesiano temporal. Este novo tempo natural serve como um mecanismo conceitual de organização dos registros científicos. O tempo bíblico, a partir dos dados científicos, era apenas uma fração do tempo natural. Entretanto, isto não significou um abandono completo. Para Fabian, o evolucionismo social alterou tais concepções pois se preocupava com estágios do desdobramento civilizacional, que também eram mínimos dentro da história global. (FABIAN, 2013, p. 50–51)

Esta ocupação inicial da antropologia é vista por Alan Barnard como centrada em dois questionamentos fundamentais: a forma como os humanos eram capazes de se associar uns aos outros, e como tais sociedades se transformavam ao longo do tempo. O diacronismo acabou por ceder espaço ao sincronismo, na medida em que a própria questão se transformou – a possibilidade de compreender como diferentes sociedades se organizavam e funcionavam. (BARNARD, 2004, p. 11)

O conceito de evolução era entendido de modo unilinear. O que significa que havia apenas um caminho possível, transitivo, que todas as sociedades humanas realizavam. A noção de diversidade cultural era vista pelos autores evolucionistas

como um índice de um esquema maior, com a civilização ocidental em seu estágio atual como o ápice. (BARNARD, 2004, p. 30)

Dentro da vasta natureza, o palco onde o progresso e técnica podem se desenvolver é a cultura, e justamente este seria o objeto de estudo da antropologia por excelência. Dentro de tal raciocínio, o Outro do Eu é alguém que habita o passado. Johannes Fabian expôs que a construção da antropologia como uma disciplina moderna estava radicalmente associada com a secularização do mundo. O Tempo, como um objeto que foi naturalizado, era construído tendo em vista processos geológicos, bem como transições evolutivas que não dependiam de um quociente religioso para tal. O que a antropologia fez foi naturalizar seu objeto, transformando as sociedades tidas como primitivas em conjuntos de esquemas e ordenações. (FABIAN, 2003, p. 160–165)

A transformação da noção de tempo que marca o pensamento social causou vários impactos na própria ficção. O caso paradigmático é a própria obra de H. G. Wells, *A Máquina do Tempo*. O texto, publicado em 1895, foi responsável por utilizar do recurso da viagem no tempo como um componente majoritário para a constituição narrativa. A história se centra em torno de um cientista que construiu uma máquina do tempo que o leva para diferentes temporalidades, nas quais o avanço linear da cultura, tal como era posto pelo evolucionismo, é problematizado. (WELLS, 2003)

No futuro, em 802.701, o viajante do tempo encontra com duas sociedades antagônicas vivendo sobre a Terra: os *Eloi* e os *Morlocks*. Os primeiros se tratam de um grupo reduzido, com uma dieta bastante específica, que vive de maneira bastante parecida com o que seria uma sociedade comunista. Já o segundo se trata de um grupo canibal que vive no subterrâneo e se alimenta dos *Eloi*. O viajante reflete inclusive que talvez tais sociedades sejam uma evolução inevitável da antagônica relação entre proletários e burgueses de seu tempo. Após diversas peripécias para reativar sua máquina do tempo, o viajante faz outro salto, para um futuro ainda mais distante. Nele, os únicos habitantes da Terra são bestialidades caranguejescas que vivem em um mundo que está abandonado e morrendo. (WELLS, 2003)

Ralph Pordzik demonstrou que a posição do personagem principal, ao entrar em contato com sociedades radicalmente outras, está limitado por suas percepções ideológicas próprias. Seja os *Eloi* ou os *Murlocks*, ambos são *outros* para a sociedade vitoriana que o viajante é oriundo. Este trabalho crítico feito por Wells acaba por levar na desconstrução do humanismo como um mito essencialista, de tal forma que o julgamento de outros seres humanos por conta de suas origens raciais, cor de pele e etc., não faz qualquer sentido exceto no conjunto de preconceitos do viajante. (PORDZIK, 2012, p. 147)

Na antropologia, apenas com Franz Boas (1953) fora efetivamente lançada uma proposta teórica que minou as bases do evolucionismo social e seu domínio hegemônico. A partir da premissa de que os coletivos humanos não faziam parte de um mesmo enquadramento cultural ou passível de ser inscrito dentro de enquadramentos evolutivos, Boas abriu as portas para a percepção de que não haviam culturas superiores a outras. (DARNELL, 1998, p. 278)

Culturas diferentes, como japonesa, asteca, árabe e guarani não seriam inferiores ao mundo europeu/norte-americano. Pelo contrário, é justamente a partir da possibilidade de diferentes culturas que poderia se perceber a existência de configurações específicas e contingentes. Estas eram expressadas a partir de seus artefatos, instituições e padrões de comportamento. Esta noção relativista, ao implicar que cada cultura seria capaz de estabelecer sua própria realidade, transformou o estudo antropológico da alteridade. É um momento significativo, pois o Outro deixou de ser uma memória viva do passado e passou ser uma entidade com autonomia existencial e criativa. (BOAS, 1940)

Certamente que tal cisão tinha elementos de continuidade. Tanto os relativistas como os evolucionistas mantinham a ideia de que a natureza era uma singularidade. Esta era dividida em recorrências culturais distintas, o que acabou por negar a valorização ontológica dos discursos nativos. Uma vez que inicia a possibilidade de acepções da relação entre homem e natureza diferentes daquelas que haviam sido construídas no mundo grego.

Com Malinowski, houve uma certa síntese, certamente que não dialética, em torno da alteridade. Ao optar por manter a unidade de natureza, a diferença é que o antropólogo propõe uma noção de natureza humana que valorizava o indivíduo nativo. A natureza humana, tida como uma condição universal, antecedia a cultura. Todos os homens eram determinados biologicamente, seja na África, América, Oceania ou Europa. O que faria com que os coletivos se diferenciassem uns dos outros seriam as estratégias específicas de sobrevivência individual para a construção do social. (MALINOWSKI, 1922, 1960).

As culturas surgem, na acepção de Malinowski, como aparelhos instrumentais criados pelos indivíduos para solucionar os desafios que a natureza impõe. Ao configurar a noção de cultura como um sistema de objetos, atividades e atitudes de sobrevivência, tem-se por base que a cultura é uma totalidade concreta que opera através de diferentes instituições. Por sua vez, as instituições eram compostas por estatutos, normas, pessoas, instrumentos, atividades e funções. Sendo o estatuto da conjunção de normas extensivas, que conectam diferentes instituições e garantem seu funcionamento. As normas operam internamente em cada instituição. (MALINOWSKI, 1960; STOCKING, 1983).

O horizonte teórico contemporâneo aponta para um outro autor que pode auxiliar na compreensão, mesmo que especulativa, destes movimentos teóricos. Trata-se de Gabriel Tarde. Como sugere Matei Candea, o impacto do pensamento de Tarde é, em si, um experimento mental. A sociologia, e também a antropologia, fundou-se com grandes inspirações nas reflexões de Durkheim, enquanto Tarde foi esquecido. Para Candea, Tarde não era um autor que construiu um pensamento centrado na noção de indíviduo, mas acabou chegando nela ao pensar na relação entre consciências. (CANDEA, 2010b)

O programa monadológico de Tarde estava em direta relação com a construção de um ponto de vista sociológico universal centrado em como entidades, individuais ou sociais, se agregavam. Na interpretação de Candea, isto significa que Tarde tinha uma visão de construir uma sociologia filosófica capaz de interagir e

dialogar com outras ciências. (CANDEA, 2010a, p. 10–14).

Na reconstrução histórica feita por Maria Consolim, entre 1893 e 1904, Durkheim e Tarde debateram arduamente. Diferente do que imagina o senso comum, foi o próprio Durkheim que iniciou as críticas contra Tarde. Isto porque Durkheim afirmava o processo civilizatório como uma constante complexificação das funções sociais ocupada pelos indivíduos, enquanto Tarde centrou seu olhar para as semelhanças de comportamento presentes na sociedade. (CONSOLIM, 2010, p. 40–43).

Na interpretação de Consolim, Tarde recusava a forma como Durkheim entendia os fenômenos sociais em termos de pura materialidade. A socialidade seria oriunda de processos de imitação individuais, e estes se aglutinavam para a construção de crenças e costumes. Isto significa dizer que não há um *Homo duplex* em Tarde, pois este não considerava a existência de uma oposição entre os desejos individuais e a ação coletiva. A construção do coletivo seria dada justamente pela colaboração dos desejos entre os indivíduos. Para Consolim, a noção de individualidade em Tarde provém justamente de uma maior difusão e compartilhamento de ideias, e não a supressão delas pelo coletivo. (CONSOLIM, 2010, p. 46).

Como denota a intérprete, no texto de 1898, Tarde propôs a noção de que eram os indivíduos os responsáveis pela construção de sua história. A mudança social seria, assim, fundada na forma como o sujeito age no mundo, a partir da criação de novas ideias que seriam compartilhadas e imitadas. Já fatores coletivos, como meio social entre outros, seriam secundários à noção de invenção e diferença. (CONSOLIM, 2010, p. 48).

Ao retirar a criação individual como oriunda do social, Tarde desligava-se da noção de necessidade social. Consolim nos lembra que no texto *Le Deux Élements de la Sociologie,* Tarde já dava grande destaque para a posição fundamental que o pesquisador tinha com seu objeto de estudo. A ciência, por sua vez, seria relativizada na medida em que, apesar de exercer coerção sobre as diferentes formas de pensamento, não dominaria completamente a consciência individual. (CONSOLIM, 2010, p. 49).

Gabriel Tarde define a sociedade como uma possessão que tem alto índice de variação. Pode ser entendida como unilateral, quando pensamos em um contexto de escravidão. Mas isto não é natural ou necessário. A emergência de noções de direitos individuais, democracia e etc., transformam os indivíduos ao mesmo tempo em que partem deles. (TARDE, 2007, p. 112).

Neste sentido, Consolim entende que, para Tarde, a coisa social é uma relação entre indivíduos. Os fatos sociais não seriam marcados pela externalidade, como é o caso de Durkheim, mas sim pela internalidade. E seria na figura da invenção que as mudanças sociais aconteceriam, uma vez que a própria sociedade vai sendo afetada e construída por aqueles que a integram. (CONSOLIM, 2010, p. 55–56)

Na internalidade do indivíduo, Tarde entendia que haviam dois elementos constitutivos: a crença e o desejo. Na interpretação feita por Gustavo Tosti, o social é entendido por Tarde como um emaranhado de elementos orgânicos e biológicos, estes seriam modificados a partir da manifestação de um gênio criativo que produz a diferença. (TOSTI, 1897, p. 492)

Gabriel Tarde, efetivamente, escreveu ficção científica. Nos fins de 1870, o autor começou a redigir traços de um material que seria concluído apenas em 1884, e publicado em 1896 na *Revue Internacionale de Sociologie*. O *Fragmento de História Futura*, que na edição britânica contou com prefácio de H. G. Wells, narra um futuro especulativo para a humanidade a partir de uma calamidade global – a emergência de uma nova era polar a partir do fim da luz solar. (TARDE, 2014)

Wells, no prefácio supracitado, afirma que o texto de Tarde possui um senso crítico único, pois combina a refinada reflexão social do autor com um alto teor de ironia, visando uma composição única sobre as premissas contemporâneas em torno daquilo que constitui a sociedade. A proposta tardeana é uma fuga para o subsolo, mediado por um avanço científico inesperado associado com a emergência de um senso estético. Este, cada vez que é aprimorado, acaba levando para a supressão de qualquer necessidade do natural e de qualquer outra forma de vida que não seja ela mesma humana. (TARDE, 2014)

No horizonte especulativo do *Fragmento de História Futura*, Claude Lévi-Strauss partiu da dissolução da noção de que o pensamento primitivo seria inferior ao pensamento ocidental. Diferente de Lévi-Bruhl, o pensamento primitivo não carecia de uma incapacidade de abstração, mas operava através de maneiras de classificação diferentes. Lévi-Strauss entendeu a classificação como ordenamento, a doação de sentido ao mundo. Este ato estabeleceu a diferença, criando uma descontinuidade que, a partir de si, iria produzir outras descontinuidades. O antropólogo não via o processo de classificação como gratuito, mas sim uma necessidade existencial humana. (LÉVI-STRAUSS, 2012, 2013)

Seguindo este raciocínio, a concepção do fato cultural não estaria engessada em determinações da natureza. O interessante seria a relação entre os elementos do sistema e não o significado que cada um deles teria para si. Deste modo, Lévi-Strauss se contrapôs a Malinowski, pois as classificações não tinham uma finalidade prática ou utilitária e sim um ato de doação de sentido ao mundo. (LÉVI-STRAUSS, 2013)

Se a função do pensamento humano é doar sentido ao mundo, o binômio natureza-cultura é entendido como um universal. Independente do grau de desenvolvimento técnico que exista em um determinado coletivo, a separação entre a natureza e cultura serve como o elemento fatorial que diferencia os humanos e os animais. Lévi-Strauss também reconheceu que a noção de desenvolvimento como um indicativo da cultura só existe no pensamento ocidental por conta da Revolução Industrial. Em sociedades que não a experimentaram, o conceito de natureza é altamente diferenciado, "a natureza é pré-cultural e também sub-cultura, mas é sobretudo o lugar em que o homem pode esperar entrar em contato com os ancestrais, os espíritos e os deuses". Deste modo, a classificação não-ocidental de natureza sempre aponta para um resto entendido como sobrenatureza, que está para além e aquém da cultura. (LÉVI-STRAUSS, 2013, p. 354)

3.3 A FICÇÃO CIENTÍFICA

Em uma perspectiva bastante antagônica ao que já foi exposto, um dos primeiros antropólogos a tratar da ficção científica foi Leon E. Stover. Seu argumento é que a ficção científica, tal como a entendemos hoje, não era um fenômeno histórico como outros autores já citados argumentavam. Pelo contrário, a ficção científica era uma criação específica dos norte-americanos. Stover situou Gernsback como responsável por criar o gênero, justamente no momento da publicação da primeira edição da *Amazing Stories*. (ASHLEY, 2000; STOVER, 1973)

Entre 1926 e 1960, a ficção científica foi dominada pelas revistas de custo acessível a grande parcela da população norte-americana, compostas por histórias de diferentes autores. O processo de seleção e organização do material que era impresso dependia da figura de um editor, cargo ocupado por Gernsback.

Trata-se a literatura da ficção científica que era veiculada por esta mídia como a junção ou cruzamento de três tipos de publicações diferentes. O primeiro deles é o conjunto de romances tidos como científicos, marcados por autores já citados anteriormente, como Poe, Verne e Wells. O segundo é o sucesso das Pulp, que eram narrativas de fácil acesso e consumo pelas diferentes classes econômicas. O terceiro é a própria ideia de jornalismo científico, que começava a ganhar cada vez mais espaço. (ATTEBERY, 2003, p. 34)

Stover expõe que o mecanismo editorial estabelecido por Gernsback era guiado por uma prerrogativa específica, na qual a ficção científica deveria ser uma forma de experimentação mental e/ou intelectual acompanhada de invenções e criações tecnológicas. Assim, a construção editorial da *Amazing Stories* seria o que criou este novo gênero, ou melhor, reinventou-o, com a proposta de divulgar e popularizar a ciência e a tecnologia para o grande público. (STOVER, 1972, p. 24)

Para Attebery, a intenção de Gernsback não era apenas educar seus leitores, mas também instaurar o hábito de se pensar sobre o futuro a partir do presente. Isto abre um espaço de discussão sobre acontecimentos importantes, descobertas

científicas e debates teóricos dentro das revistas. Soma-se a isso o papel dos ilustradores, como Frank R. Paul. Dado que a qualidade do papel era baixa, era necessário um design gráfico de alto padrão para oferecer recursos pictórios e imagéticos responsáveis por colonizar o imaginário dos leitores. (ATTEBERY, 2003)

Gary K. Wolfe expôs que a ficção científica emergente estava fundada em uma missão ideológica bastante significativa. Tratava-se da veiculação de diferentes histórias e aventuras que tinham como recursos narrativos a ciência e suas técnicas. Este argumento, também exposto por Stover, mas de modo mais refinado, considerou que grande parte da estruturação disto foi por conta de John Campbell. Como editor, Campbell estava ocupado em discutir os impactos diretos que as invocações tecnológicas estavam provocando na sociedade. (STOVER, 1973, p. 25; WOLFE, 2003, p. 97)

Para lançar luz na transição entre Gernsback e Campbell, é importante tomar nota de alguns acontecimentos específicos. Em 1929, o termo que era veiculado pela *Amazing Stories* era *scientifiction* (ciência-ficção), que foi substituído por ficção científica. Neste mesmo ano, o editorial da revista passou para Arthur Lynch, e depois para T. O'Conor Sloane. Gernsback, por sua vez, investiu em diversas outras revistas, como *Science Wonder Stories*, *Science Wonder Quartely*, *Air Wonder Stories*. No ano seguinte, 1930, surge a *Astounding Stories*, sendo seguida pela *Astonishing Stories* (1931), *Marvel Science Stories* (1938) e *Starling Stories* (1938).

A revista *Astounding Stories* passou a ser dirigida por F. Orlin Tremaine, o qual se inspirou no jazz e na ideia de improvisação musical para pensar em sua proposta editorial, focando-se em variações narrativas a respeito de um mesmo tema. Campbell, que sucedeu Tremaine, alterou o nome da revista para *Astounding Science ficiton*. Este momento é considerado por Attebery como o fim da *Era de Gernsback*, e o início da *Era Campbell*. Posteriormente, ambos os períodos seriam combinados e entendidos como a *Era de Ouro da Ficção Científica*. (ATTEBERY, 2003)

Attebery e Stover apontaram que Campbell construiu sua proposta editorial a partir dos esquemas estruturais de Gernsback e Tremaine. Sua novidade foi criar um

espaço cada vez maior para ouvir a opinião dos fãs, através da veiculação de cartas e relatos dentro das revistas. A publicação deste conteúdo, bem como o contato entre os aficionados de ficção científica, possibilitou que em 1934 fosse criada a *Liga de Ficção Científica*, possivelmente o primeiro fã clube do gênero. (ATTEBERY, 2003; STOVER, 1973)

O comando de Campbell é esmiuçado por Wolfe a partir da identificação de três critérios que constituíam suas escolhas editoriais: ênfase na plausibilidade científica, histórias bem escritas com personagens detalhados e grande cuidado no desenvolvimento e descrição dos cenários. Stover afirmou que, a partir desta base, Campbell foi responsável por inserir a ciência efetivamente na ficção científica. O conselho que o editor dava para seus autores era de que a ciência deveria ser pensada a partir da extrapolação, com o futuro sendo construído a partir de um posicionamento crítico e racional em torno do presente. (STOVER, 1972; WOLFE, 2003)

Um curioso caso que ilustra esta costura e sua intrusão no presente ocorreu em 1944. Naquele ano, foi publicado um número da *American Science Fiction* que contava com uma narrativa de Cleve Cartmill, intitulada *Deadline* (1944). No texto é descrito com grande minucia o funcionamento especulativo de uma bomba atômica, "ao ponto que dois agentes do FBI demandaram de John Campbell, em Oak Ridge, saber como aquelas informações tinham sido obtidas, e que tais publicações deixassem de existir". Adendo ao leitor distraído: a bomba atômica foi lançada apenas em 1945. (STOVER, 1972, p. 31)

A prerrogativa de popularizar a ciência tomada por Campbell é vista por Stover, como algo interessado em desconstruir a imagem da técnica como algo desumano e afastado do público. Esta dissociação havia ocorrido na Revolução Industrial, no momento onde a literatura e suas diferentes manifestações foi oposta ao campo científico. Desta forma, a ficção científica seria uma forma de reestabelecer modos dialógicos entre aquilo que era feito no laboratório e consumido pela sociedade. (STOVER, 1972)

A era das revistas, também chamada de *Pulp Era*, abriu cada vez mais espaço

para a interlocução entre leitores e autores. Inclusive surgiram formatos paralelos de revistas, chamadas de *fanzines*. Caracterizadas como trabalhos caseiros, traziam histórias alternativas àquelas que estavam sendo veiculadas na mídia. Esse material serviu de base para Clyde F. Beck, que em 1937 publicou *Hammer e Tongs*, sendo um dos primeiros textos que se propunham a debater ficção científica a partir de uma perspectiva acadêmica.

Como elucida Attebery, a partir de 1940 a ficção científica começou a vivenciar grandes transformações. As histórias passaram a ganhar maior ênfase na aplicação de métodos experimentais, bem como nas inovações tecnológicas, com o intuito de debater os problemas da sociedade e também da mente humana. Essa nova onda é liderada por Asimov e E. Van Vogt, através da exploração dos problemas sociais do presente a partir de tecnologias altamente especulativas. Em 1950 se assiste ao declínio das revistas, situação que é percebida e agravada por autores como Ray Bradbury, Alfred Bester e Corwainer Smith, os quais publicam livros de altíssimo sucesso. (ATTEBERY, 2003)

Em paralelo com o contexto norte-americano, na Grã-Bretanha emergiam diversos autores, sendo o principal deles Arthur C. Clarke. Em sua obra *Guardian Angel* (1950), Clarke é responsável por reinaugurar a ficção científica inglesa, combinando o estilo narrativo norte-americano com a percepção de problemas sociais recorrentes, um tema já presente em H. G. Wells. Outros autores ingleses que se destacam nesse período são: Brian Aldiss, John Brunner, J. G. Ballard e John Wyndham.

O interesse acadêmico pela ficção científica ganha força após a conclusão da Segunda Guerra Mundial. Na década de 1940 são publicados três importantes estudos: *The Imaginary Voyage in Prose Fiction* (1941) de Philip Babcook Gove; *Pilgrims Through Space and Time* (1947) de J. O. Bailey e *Voyages to the Moon* (1948) de Marjorie Hope Nicolson. Em setembro de 1953, Sam Moskowitz iniciou o primeiro curso universitário sobre escrita e crítica da ficção científica. Com o título de *Science Fiction Writing*, o *College of New York* serviu de base para um conjunto de aulas ministradas por Moskowitz, que contou com a participação de Isaac Asimov, Lester del Rey, Murray

Leinster, Robert Schekley e Theodore Sturgeon.

Em 1959 foi publicado *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*, baseado em uma série de aulas ministradas na *University of Chicago* em 1957. A coletânea conta com textos de Robert A. Heinlein, C. M. Kornbluith, Alfred Bester e Robert Bloch, e tinha o intuito de refletir sobre os impactos da ficção científica como uma ferramenta de crítica social. Em 1960, Kingslay Amis publica *News Maps of Hell*, obra também baseada em aulas sobre o gênero.

Joanna Russ apontou que a ficção científica se tratava, sim, de uma literatura. Todavia, sua característica principal é que a mesma não podia ser julgada pela crítica padrão, pois carecia das ferramentas conceituais específicas para tal. Para a autora é relevante perceber que a ficção científica não equivale à fantasia, uma vez que lida com derivações e plausibilidades que estejam originadas na ciência. Se erros científicos ou conhecimentos obsoletos são visíveis, isto não é capaz de transformá-la em uma fantasia. É importante perceber que o argumento da autora buscava demarcar que a importância máxima que deveria ser discutida pelo gênero girava em torno da esfera no qual o conhecimento científico interfere na vida cotidiana. (RUSS, 1975).

Samuel G. Collins afirmou que a relação entre a antropologia e ficção científica vem de longa data, mas é difusa. Ocorre que a aproximação entre antropólogos e autores de ficção científica, apesar de existir, é esquecida e não problematizada. O autor identifica isso como uma recusa, por parte da antropologia, em lidar com preocupações e imaginários sobre o futuro a partir do presente. Como resposta, aguça-se para que o trabalho do antropólogo seja concebido como apto a realizar uma crítica do presente e a ficção científica seria uma ferramenta fundamental para tal. O que não significa, infelizmente, que a antropologia seja ficção científica. Ou, se é, não se identifica como tal. Arremata-se com isso que a ficção científica é capaz de fornecer ferramentas conceituais imaginárias através das quais o antropólogo possa estranhar sua própria cultura, contestando os arranjos sociais e políticos do presente. (COLLINS, 2003).

O momento no qual a ficção científica se desdobrou efetivamente na

antropologia é retraçado por Collins para os trabalhos de Chad Oliver, em 1950. Não muito tempo depois, em 1965, Stover iria ministrar seus cursos de *Ficção Científica Social* no Instituto de Tecnologia de Illinois. Na esteira de ambos, iria emergir uma grande onda de cursos de ficção cientifica e antropologia, tanto no Canadá quanto nos Estados Unidos. Obras influentes, como *Mão Esquerda da Escuridão* de Ursula Le Guin e *Duna* de Frank Herbert apareciam como essenciais para entender o pensamento funcionalista e os impactos da cibernética em tais estudos. (COLLINS, 2003)

Em relação a Le Guin, Elizabeth Cummins expôs que há um efeito duplo na obra da autora. Devido ao uso extensivo de descrição etnográfica para abordar coletivos alienígenas, a barreira entre ficção científica e antropologia aparentemente desaparece dentro da narrativa. Essa técnica elabora a existência e funcionamento de diferentes sociedades, fazendo com que o leitor tenha uma experiência antropológica a partir da leitura de ficção. (CUMMINS, 1990)

Como relembra Collins, a primeira publicação que uniu ficção científica e antropologia foi a coletânea de textos *Apeman, Spaceman*, de 1968. Composta por vários textos do período da *Era de Ouro*, há uma divisão entre eles feita por Stover. O mais sugestivo desta coletânea é a capa, pois apresenta um homem das cavernas, provavelmente um *Homo neanderthalensis*, e este observa uma grande nave espacial. (COLLINS, 2003).

Em 1970, Arthur Harkins e Margoroh Maruyama organizaram, na *Associação Norte-Americana de Antropologia,* um painel com o tema de *Futurismos Culturais*. O sucesso do evento seguiu até 1974, momento no qual a dupla patrocinou um grande concurso de artigos com a temática de culturas alternativas. O resultado foi a publicação da obra *Cultures Beyond Earth: The Role of Anthropology in Outer Space*. Os debates sobre futurismo acabaram se intensificando em 1983, com a fundação do *Pesquisa de Futuros Culturais*, resultado da combinação de dois periódicos anteriores, o *Anthropo-Tech: Revista de Antropologia Especulativa* e o *Futuros Culturais e Educacionais*. (COLLINS, 2003).

O projeto mais interessante que colocou a ficção científica e antropologia em

paralelo foi realizado por Jim Funaro. Com o título de *Contato!*, organizou-se uma conferência anual que reuniu antropólogos e escritores de ficção científica. Na primeira edição do evento, em 1982, os antropólogos Robert Tyzeer, Reed Diner e Paul Bohannan se juntaram ao C. J. Cherr para o *Projeto Bateson*. Este, era na realidade um jogo de papéis de representação (RPG), baseado no clássico sistema *Dungeons & Dragons*. Um dos grupos ficou responsável por controlar uma colônia humana, esta estava posicionada a cinco mil anos no futuro. Já o outro grupo deveria elaborar um coletivo alienígena, abrangendo tanto suas descrições culturais como individuais. O jogo se passa no momento do primeiro contato, com cada time especulando e improvisando diante do outro. (COLLINS, 2003).

Darko Suvin, em *Metamorfoses da Ficção Científica: Sobre a Poética e a História do Gênero Literário*, de 1972, denunciou que a ficção científica permanecia no ambiente acadêmico como um tipo de literatura inferior. Contrariamente a isto, o autor propõe que a ficção científica é uma literatura de estranhamento cognitivo. Para entender a proposta, é importante perceber que para Suvin, a ficção científica não é um gênero de metafísica, pois isto seria trata-la como fantástica ou mítica. Para Suvin, a ficção científica foi herdeira do projeto de Verne e Gernsback sobre a possibilidade do conhecimento do mundo, na medida em que o sobrenatural é posto para dentro das ciências e compreendido por elas. (SUVIN, 1972, p. 08–23)

Assim, a ficção científica para Suvin precisa sempre ter algum elemento *novum*. Tomando por empréstimo de Ernst Bloch, trata-se de uma forma de inovação cognitiva que coloca em xeque a relação entre o autor-leitor e a realidade que está sendo apresentada. O que se enfatiza com isto é a possibilidade do encontro com a alteridade, causando constante estranhamento, justamente pela diferença e não pela similitude. No entendimento de Suvin, o modelo de ficção científica de Verne-Gernsback não passa de uma reposição do conto de fadas e é incapaz de causar estranhamento cognitivo, por conta da ausência de um *novum*. (SUVIN, 1972, p. 64)

Consonante com essa proposta, que enfatiza o uso da ciência como uma ferramenta de especulação sobre o futuro a partir do estranhamento do presente,

Andrew Butler explica que o movimento pós-moderno que emergiu do pós-guerra deslocou a ficção científica. Assim, as reflexões sobre o próprio texto passaram a estar presentes nas narrativas, bem como a reflexão sobre o processo criativo e etc. (BUTLER, 2003).

Já na visão de Edward James, o período posterior a Segunda Guerra Mundial deu vazão a um duplo ataque às narrativas tidas como utópicas. De um lado, as realidades das utopias tratavam-se muito mais de distopias. A sociedade, tida como perfeita, era responsável pela completa eliminação da liberdade individual, funcionando a partir de mecanismos complexos de controle e vigilância. E, de outro lado, as narrativas utópicas falhavam em problematizar o presente, não passando de meras fantasias travestidas de ciência. Ou, para usar a terminologia de Suvin, careciam de *novum*. (JAMES, 2003)

Zoe Sofia sugeriu a hipótese de que a ficção científica é uma forma de antropologia. As diferentes interpretações, entendidas como objetos de discurso, dependem de posições particulares que são tomadas pelos autores e leitores. Deste modo, a antropologia da ficção científica é o encontro de um *eu* humano com alteridades, baseadas em questões universais de transcendência. (SOFIA, 1987, p. 97)

A proposta de ler a ficção científica como uma ferramenta de especulação antropológica vem sendo trabalhada por Quentin Meillassoux. Para este filósofo, há duas formas de relação possível entre o conhecimento científico e a ficção científica: tradicional e *extro*. Na ficção científica tipicamente tradicional, a ciência é compreendida como algo que tem a possibilidade de analisar e produzir asserções sobre o real. As relações do homem no mundo são medidas pelo conhecimento científico, abrindo-o para possibilidades ainda não exploradas, mas passíveis de serem entendidas. Seja em um futuro distópico ou utópico, se é que tal distinção ainda faz sentido, toda ficção científica mantém a premissa de que aquele futuro que é antecipado pode ser objeto de estudo. Meillassoux vê que a ficção, apesar de produzir diferentes variações sobre o futuro, mantém a ideia de que a ciência tem uma premissa constante. (MEILLASSOUX, 2015, p. 5)

Já a ficção científica *extro*, ou ficção de um mundo fora da ciência, não significa que se trata de um universo no qual não existam projetos científicos. O *extro* é uma forma de demarcar um tipo muito específico no qual a ciência experimental se torna impossível. Isto cria o que Meillassoux chama de regime do imaginário desconstruído, no qual os mundos são postos para além do que os sujeitos inseridos neles podem entender. (MEILLASSOUX, 2015, p. 6)

Com isso, a questão que importa para a ficção científica *extro* é a capacidade de construir um universo que, em sua base, resista a compreensão do saber científico e impassível de se tornar objeto de conhecimento. Com essa categorização, Meillassoux aprofunda-se para sugerir que há uma tripolaridade inerente destes universos. Na primeira haste, todos os mundos possíveis são irregulares, mas não eliminam a ciência ou a consciência. A ciência pode continuar sendo exercida, mas há eventos que contradizem a necessidade de leis físicas, todavia não eliminam o projeto de conhecimento. (MEILLASSOUX, 2015)

Nos mundos da segunda haste, há uma constante irregularidade que afronta o conhecimento científico. Em tais universos, um experimento realizado em laboratório, que deveria ser passível de repetição em outro, opera de modo anômalo. Cria-se uma anarquia epistêmica que neutraliza a consciência da vida cotidiana e constrói a noção de vivência a partir de estabilidades relativas. Apesar de Meillassoux não citar, suspeito que as obras de H. P. Lovecraft se insiram nesta categoria. (HARMAN, 2012; JOSHI, 2016; MEILLASSOUX, 2015)

A terceira ponte da haste é o universo impossível. As mudanças são tamanhas e tão frequentes que a ciência e a consciência deixam de existir ou fazer sentido. Meillassoux aponta que as obras de Philip K. Dick seriam o exemplo máximo de tais universos, justamente por colocar em questão o estatuto ontológico de realidade dos personagens e dos meios em que a história é experimentada. (CARRÈRE, 2016; MEILLASSOUX, 2015).

Na esteira teórica de Tarde, Bruno Latour problematizou a substancialização da noção de social. Ao criticar aquilo que o autor chamou de sociologia do social, Latour

visou explicitar dois tipos de atitudes paradoxais presentes nas análises clássicas. De um lado é produzido o conceito de sociedade – como por exemplo a ordem social –, servindo como um espaço de realidade que seria distinto de outros campos científicos, como a economia, biologia, psicologia, direito, política etc. (LATOUR, 2005).

Uma vez que esta distinção é feita, os fenômenos sociais eram tratados como inerentes dele. Latour nomeou isto de *software mental*, responsável por centrar a realidade em algo que poderia ser explicado apenas por conta de seu contexto. Junto com isto há o outro aspecto, que é a negação da possibilidade de redução do real ao social. Este seria apenas um componente, e não teria implicações efetivas ou eficácia nos discursos científicos. (LATOUR, 2005).

Contrário à sociologia do social, Latour propôs uma sociologia da associação, no qual o social não é uma substância que está colocada ao fundo, e para a qual tudo deve retornar. No caso da ciência, os objetos que são produzidos por ela acabam entrando em contato com elementos que estariam posicionados externamente ao laboratório de pesquisa, independente da vontade do cientista. Na proposta de Latour, o que interessa é pensar a relação associativa dos objetos. (LATOUR, 2005).

Marilyn Strathern (2014b) também aferiu uma crítica ao uso do conceito de sociedade como uma entidade. Quando se segue o pressuposto de Durkheim, já comentado, a sociedade apesar de ser oposta ao indivíduo, é em si uma coisa individual. Tal coisa (sociedade) seria construída justamente por oposição a outras coisas, como a economia e principalmente a biologia. Esta noção de sociedade seria responsável por relegar o indivíduo para um segundo plano, e, para Strathern, a proposta da antropologia é justamente se colocar para além disso, visando uma análise das relações primárias da existência humana.

Fredrik Barth (1992) propôs que há diferentes maneiras através das quais o conceito de sociedade pode ser distorcido: sociedade como agregado, sociedade como diferente da representação de um agregado de instituições, sociedade como um todo composto de partes, declaração do mundo como sistema, sociedade como sistema, e entre outros. A partir disto, Barth denota que é necessária uma diferenciação clara

entre os eventos, que seriam a aparência externa que os comportamentos humanos tomam e que podem ser medidos em dados. E os atos, que seriam os comportamentos dotados de sentido e passíveis de interpretação, seja pelo antropólogo ou pelos sujeitos envolvidos no trabalho.

A origem do conceito de *cyborg*, um novo elemento dentro das discussões sobre indivíduo e sociedade, pode ser retraçado para a reflexão de Manfred Clynes e Nathan Kline. Em *Cyborg and Space*, texto de 1960, os autores visam refletir e especular sobre a posição do homem dentro da viagem espacial, sendo este um evento que não é apenas tecnológico, mas também espiritual. (CLYNES; KLINE, 1960)

Se antes a noção de indivíduo era pensada em função do contexto social e geográfico que ele habitava, o debate se transforma uma vez que a noção de vida fora da terra – no espaço ou em outros planetas – é cogitada. Com isto, os autores levantam o questionamento sobre quais seriam as mudanças necessárias para a conquista destes novos ambientes. Esta vida no espaço *qua natura*, como Clynes e Kline entendem, implica em uma incisiva reconstrução das bases biológicas do corpo humano, e ao mesmo tempo visam considerar seus aspectos psicológicos. Eles definem o *cyborg* como um sistema que permita o homem explorar, criar, pensar e sentir nestes novos ambientes. (CLYNES; KLINE, 1960)

No campo do pensamento social, também centrado com o intuito de pensar em novas formas de abordar a construção do sujeito, gênero e identidade, Donna Haraway (1991) transformou o conceito de *cyborg*. A autora visou propor uma reflexão que abandonasse a centralidade edipiana e masculina dentro de tais reflexões, bem como os pressupostos cristãos que insistem na noção de pecado original e destino manifestado.

Cyborg, no viés de Haraway, é entendido como um organismo cibernético. Para além das dimensões de gênero tradicionalmente aceitas, o *cyborg* seria um híbrido que habita a realidade social e também a ficção. Seria um vívido que poderia ser transformado, e por conta disto, uma ação política no mundo. Bastante diferente daquilo que foi comentado anteriormente, o *cyborg* seria um estatuto humano, animal

e também máquina. Isto é possível porque Haraway percebe três grandes fronteiras que foram dissolvidas pela ciência no século XX: humano *versus* animal, humano *versus* máquina e físico *versus* não-físico. (HARAWAY, 1991).

Demarcando novas possibilidades de se conceber o conhecimento antropológico, e também filosófico, Eduardo Viveiros de Castro e Déborah Danowski partiram da noção de "fim de mundo", um tema presente em diferentes culturas humanas, para compreender como esta noção é veiculada em diferentes discursos contemporâneos. Disto, os autores entendem que há duas maneiras pelas quais a noção de aniquilação humana aparece. A primeira delas é através de algum tipo de eliminação global, como um cataclisma ou algo do tipo. Já a segunda é como um processo, este já estaria em andamento "crescentemente acelerado e sob muitos aspectos irreversível, das condições ambientais que presidiram à vida humana durante o Holoceno". (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 13).

O fim do mundo é um evento altamente impactante. Danowski e Viveiros de Castro o caracterizaram como um mito, "indiferente à verdade ou falsidade empírica de seus conteúdos, instaura-se sempre que a relação entre os humanos como tais e suas condições mais gerais de existência se impõem como problema para a razão". Nomeado contemporaneamente como Antropoceno, trata-se, pois, de um problema metafísico, pois "o fim do mundo, formulado nos termos rigorosos dessas ciências supremamente empíricas, que são a climatologia, a geofísica, a oceanografia, a bioquímica, a ecologia." (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 17).

O homem, no ápice de sua hibridização moderna, adentrou em um período no qual a ameaça não provém mais de outrem. Não se trata de uma invasão bárbara que virá para destruir os costumes, ou algo do tipo. É a humanidade ela mesma "uma catástrofe, um evento súbito e devastador na história do planeta, e que desaparecerá muito mais rapidamente que as mudanças que terá suscitado no regime termodinâmico e no equilíbrio biológico da Terra". (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 27).

Outrora fora comentado que a noção de indivíduo advinha da ficcionalização

de outrem. O Antropoceno altera isso na medida em que as ações do homem sobre a Terra produziram tamanho impacto que o "*sujeito histórico, um agente político, uma pessoa moral*" está sob a ameaça de uma natureza que outrora ele entendia que era capaz de manipular e dominar. (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 26).

Danowski e Viveiros de Castro levantam diversos casos nos quais a relação entre homem oposto ao mundo são pensadas na ambiência teórica contemporânea. O primeiro deles, presente nos movimentos ambientalistas, está pautado em um preservacionismo radical. O espaço urbano, domínio do homem, é posto em oposição ao mundo natural, onde não pode existir qualquer forma de habitação. No entendimento dos autores, este tipo de perspectiva subtrai os humanos, por entender que estes causam um impacto apenas negativo. É um tipo de mundo "construído em torno de uma oposição fundamental entre a vida, concebida como inesgotável profusão de formas e sutil equilíbrio de forças e a humanidade", esta última entendida como um elemento "que conspurca, diminui e desequilibra a vida, quantitativa e qualitativamente". (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 30–40).

O segundo tipo de discurso identificado por Danowski e Viveiros de Castro é aquele que enfatiza o fim da humanidade. Em um "mundo depois de nós", cria-se um tipo de visão pessimista. A história não é mais o desdobramento da razão, mas sim aquilo que "degrada metafisicamente, tornando-se passageira como qualquer fenômeno". (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 41).

O terceiro tipo é a noção de que uma vez que a modernidade tenha surgido, seria necessária uma crise para a recolocação de um tipo de sujeito autônomo. Um pensamento que enfatiza a negação de Outrem, tem por base a "imagem prometeica do homem conquistador da Natureza: o homem como aquele ser, emergindo de seu desamparo animal originário, perdeu-se no mundo apenas para melhor voltar a ele como seu senhor". É neste antropocentrismo que podemos identificar o nascimento do discurso filosófico ocidental, bem como a cisão entre sujeito e objeto, já apresentada. O mundo deveria ser "absorvido pelo sujeito e transformado em seu objeto". O que o antropoceno faz a partir de tal percepção é demonstrar que esta "construção social da

realidade", que foi vista anteriormente como uma coisificação do social, "realizou-se sob a forma desastrosa de uma destruição natural do planeta". (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 40–50).

O quarto tipo, entendido por Danowski e Viveiros de Castro como uma proposta da construção de um mundo que seja apenas dos homens, pode ser identificado no movimento filosófico contemporâneo do realismo especulativo, sendo Ray Brassier (2001), Graham Harman (2010) e Quentin Meillassoux (2008) seus principais expoentes. O realismo especulativo seria responsável pela proposta de um mundo tão ausente de homens pois não há qualquer experiência do mesmo. É um "mundo sem observador, que se constitui essencialmente, e não apenas se define acidentalmente, como ausência de perspectiva". (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 45–46).

Uma outra corrente de pensamento sobre o fim do mundo identificada por Danowski e Viveiros de Castro é aquela que enfatiza a criação tecnológica como uma forma de superar as barreiras imputadas ao corpo humano. Representado pelo evento da Singularidade, momento no qual "a biologia e tecnologia humana entrarão em fusão, criando uma forma superior de consciência maquínica, que permanecerá, entretanto a serviço do desígnio humano". (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 65)

Esta corrente tem a sua parte teórica fundada em uma ressureição do marxismo na Europa. O Aceleracionismo seria uma afirmação da negatividade na medida em que busca a aniquilação do capitalismo, a partir do aumento do consumo em todas as suas frentes possíveis. Assim, "a intuição básica dos aceleracionistas é que um certo mundo, que já acabou, deve acabar de acabar, de perfazer sua existência". O mundo na ótica aceleracionista deveria ser colonizado à força das máquinas capitalistas, para que estas, em sua exploração, implodam. (MACKAY; AVANESSIAN, 2014; VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 66–70).

A denúncia feita por Danowski e Viveiros de Castro é de que o Aceleracionismo não passa de uma retomada do projeto moderno através da proposta

de um “controle técnico absoluto do mundo: de perfazer o projeto do século da Razão com a retomada e o cumprimento das promessas do século do Progresso. A história se repete, mas como se vê, pulando carniça.” (VIVEIROS DE CASTRO; DANOWSKI, 2014, p. 75).

3.4 ONTOLOGIA ORIENTADA ÀS MÁQUINAS

Em uma proposta de construção de uma nova ontologia do social que tomou por base o conceito de agenciamento de Deleuze e Guattari, Manuel DeLanda visou construir uma análise da noção de social que tome esta como diferente das totalidades ou essências e capaz de focar nas entidades, um tipo de aproximação que o autor entende como realista. (DELANDA, 2006, p. 11).

A noção de agência para DeLanda está ligada com a forma que ele entende as relações de exterioridade. Estas são imputadas como responsáveis por construir as propriedades das entidades. Para DeLanda, a totalidade não pode ser reduzida em suas partes pois cada componente emerge a partir das interações que opera, ou deixa de operar, diante de outros componentes. Com isto, o agenciamento pode ser analisado tomando como fator principal suas movimentações, e não um conjunto estático externo que o regulamente. (DELANDA, 2006, p. 11)

No modelo hegeliano, por exemplo, uma totalidade é sempre pensada como o conjunto de todas as suas partes. Já o agenciamento, para DeLanda, toma todas as relações como "obrigatoriamente contingentes", isto é, dependem de eventos empíricos, posicionamentos históricos e contextuais para ocorrer. Não são manifestações de algum tipo de entidade divina transcendente ou progresso humano. (DELANDA, 2006, p. 11).

O agenciamento para DeLanda é tridimensional. A primeira dimensão seria designada a partir dos diferentes papéis que um componente pode performar. A segunda seria a forma como estes componentes solidificam, ou aniquilam, o próprio agenciamento. A terceira seria um fluxo que perpassa o agenciamento, sendo ele mesmo um agenciamento que pode influir nas respostas dos componentes com que entra em contato. (DELANDA, 2006, p. 19).

Na esteira da teoria do agenciamento de DeLanda, Levi Bryant propôs o conceito de *máquina*, na medida em que este permitiria "escapar de associações antropocêntricas que são dadas para o termo 'objeto'", bem como dirigir nossa atenção

nestes como “seres que operam como corpos independentes” e não dependem de uma intencionalidade humana. A máquina, nesta acepção teórica, é o termo usado para “qualquer entidade, material ou imaterial, corporal ou incorporal que existe”. (BRYANT, 2014, p. 15, 18).

Teoricamente haveria dois ganhos iniciais com a proposta de ontologia plana. Primeiro, as máquinas passariam a ser entendidas como seres que operam. E, segundo, Bryant também postula que a ideia de máquina pode nos colocar para além da distinção de sujeito e objeto, que costumeiramente enfatiza o privilégio epistemológico do primeiro sobre o segundo. (BRYANT, 2014, p. 15).

Para tal, o próprio conceito de máquina precisou ser transformado. A acepção comum daquilo que é máquina costuma estar ligada com algum tipo de componente tecnológico que facilita, ou permite, a realização de determinadas tarefas. Há máquinas que utilizamos para medir nossos dados vitais, escanear nossos corpos em busca de agentes estranhos, nos comunicar, escrever este texto, ler livros etc. A máquina é o computador, o celular, o aparelho de raio x. Mas também o carro, a televisão etc. Neste sentido, a máquina diz respeito apenas aos objetos, e pensamos estas em oposição aos humanos, que efetivamente as utilizam.

Dentro desta ontologia plana, também chamada de *Onotologia Orientada às Máquinas*, tal definição de máquina, apesar de correta, está longe de ser completa. As máquinas supracitadas são consideradas como *rígidas*, isto é, dotadas de componentes fixos, com protocolos habituais e carentes de desenvolvimento cognitivo. Por consequência, as operações realizadas por estas máquinas estão sempre relacionadas a outras máquinas, que ocupam a função operativa. Em outros termos, as máquinas rígidas são apenas um subconjunto das máquinas enquanto entidades. (BRYANT, 2014, p. 16).

As categorizações de diferentes tipos de máquina demandam perceber que não há algum tipo de destinação que antecede a máquina. Pelo contrário, a máquina é categorizada na medida em que é “estruturalmente acoplada com outras máquinas”. O que significa dizer que, independente do que as máquinas sejam, elas adquirem seu

sentido enquanto se relacionam umas com as outras. Não há um sentido *a priori* para as máquinas. Por sua vez, estas relações podem ser tanto unidirecionais, onde dados são transmitidos de uma máquina para a outra, mas aquela que recebeu não tem a necessidade de responder para aque transmitiu, ou bidirecionais, onde ambas transmitem dados. (BRYANT, 2014, p. 24–25).

Com isto no horizonte, Bryant introduziu a distinção primária entre máquinas – corporais e incorporais. Por máquinas corporais são entendidas todas aquelas que tem composição material, temporal e espacial. Em oposição, as máquinas incorporais são aquelas definidas por sua múltipla capacidade de manifestação, tais como "receitas, partituras musicais, equações, teorias científicas e filosóficas, identidades culturais, romances e etc.". (BRYANT, 2014, p. 26–27).

Já as máquinas incorporais rígidas são definidas como incapazes de passar por mudanças. Os fluxos que ela recebe não têm nenhum tipo de *feedback* imanente. Como exemplo, Bryant cita as equações matemáticas, estas podem produzir certamente uma variedade de resultados, a partir dos dados que são inseridos nela. Entretanto, há uma estrutura funcional que segue existindo. É importante situar que há diferentes graus de rigidez, tanto para as máquinas corporais quanto para as máquinas incorporais, havendo desde entidades mais rígidas, mas que eventualmente admitem mudanças, como aquelas que se moldam constantemente ao que está a sua volta. (BRYANT, 2014, p. 29).

Bryant divide as máquinas corporais em três conjuntos distintos: inanimados, animados e cognitivos. As máquinas inanimadas são aquelas que só podem mudar através de "causas internas ou processos internos que se desdobrem nelas". Já as máquinas animadas são aquelas que executam "operações para preservar sua organização", isto é, que mantêm um certo grau de integridade diante das diferentes interações que são travadas. As máquinas cognitivas são aquelas que têm a "capacidade de direcionar sua própria ação". (BRYANT, 2014, p. 29–30).

A *ontocartografia*, desta forma, é definida por Bryant como a "investigação dos acoplamentos estruturais entre máquinas, bem como a maneira como eles modificam

devires, atividades, movimentos, e formas como as máquinas acopladas relacionam-se com o mundo". Transposto para a antropologia da ficção científica, é um exercício propriamente etnográfico, na medida em que segue as máquinas em suas diferentes relações – sem tomar como pressuposição a existência de sujeitos e objetos nos diferentes universos estudados. (BRYANT, 2014, p. 35).

Pensando em termos etnográficos, a máquina é um "sistema de operações que realiza transformações dos *inputs* que recebe e produz *outputs*". A implicação desta definição é que as máquinas passam a ser justamente aquilo que elas fazem, e não as categorias morais ou epistêmicas que elas supostamente teriam. Bryant alerta que há sempre uma cisão entre "as operações puras que ocorrem em seu ser formal", e "os resultados produzidos pelas operações" das máquinas. Por conta disso, a "máquina pode possuir certas operações sem exercê-las". (BRYANT, 2014, p. 38).

Bryant chama as "operações que a máquina é capaz de executar" de "propriedade virtual do ser". A virtualidade é entendida como possibilidades que as máquinas têm sem necessariamente estarem por executá-las. Já a "manifestação local" é aquilo que a máquina está efetivamente por realizar a partir das configurações de relação que estabeleceu. (BRYANT, 2014, p. 40–41).

Para compreender o funcionamento das máquinas, Bryant estabelece a diferenciação entre poderes e operações. As operações dizem respeito ao "exercício atual do poder". Por conta disto, "poderes" são as capacidades que uma máquina possui, independente de estarem ativas ou não. Já as operações são o "exercício do poder na produção de uma manifestação". Os poderes das máquinas são direcionados, isto é, "produzem um *outcome* particular ou produto quando exercitadas". Enfatiza-se que há sempre poderes operacionais que estão para além de suas manifestações, dada a contingência inerente das máquinas. (BRYANT, 2014, p. 41–42).

A manifestação não depende de uma subjetividade que esteja por observá-la. Os poderes não dependem das manifestações, de tal forma que nenhuma destas irá exaurir todas as possibilidades daquilo que a causou. Assim, há poderes que se mantêm não manifestados por longos períodos de tempo, ou mesmo não vão vir a se

manifestar. Na perspectiva de Bryant, a manifestação depende dos poderes que a produziram. Já os poderes não dependem das manifestações, e enquanto permanecem como tal são entendidos como virtuais. (BRYANT, 2014, p. 41–42).

Uma interface que facilita o contato entre a antropologia e a ontologia orientada às máquinas é que as manifestações das máquinas são sempre pensadas em termos locais. É sempre a partir de situações específicas que uma máquina é pensada e ontocartografada. Nas palavras de Bryant: "qualidades, atividades e os *outputs* materiais da máquina variam a partir do contexto em que estão situadas". Isto lança uma consideração importante – a abertura estrutural das máquinas significa que elas têm fluxos específicos com os quais irão se relacionar, e isso é diferente para cada máquina.

Tal noção é complementada pelo fechamento operacional, que diz respeito à maneira como a máquina se comporta na medida em que um fluxo a atravessa. Implicando que a máquina "nunca se relaciona com um fluxo tal como ele é, mas sempre transforma o fluxo de acordo com suas operações próprias e processa estes fluxos nos termos da estrutura interna da máquina". (BRYANT, 2014, p. 46, 54, 56).

Com esta planificação metodológica da *ontocargrafia*, Bryant estabelece uma relação entre os diferentes tipos de máquinas a partir da noção de "objetos". Há os objetos brilhantes, objetos satélites, objetos opacos, objetos trapaceiros, objetos sombrios e os buracos negros. Os objetos brilhantes são máquinas que exercem uma gravidade significativa sobre outras, sendo capazes de "capturar outras máquinas em sua órbita, organizando ou estruturando suas manifestações locais, seus movimentos e seus caminhos de devir". Por sua vez, as máquinas que são capturadas são os objetos satélites, que criam uma órbita em torno dos objetos brilhantes. (BRYANT, 2014, p. 203).

Já os objetos opacos oscilam, podendo existir dentro de circuitos gravitacionais, mas exercendo pouca ou nenhuma influência. Em oposição aos objetos trapaceiros, que não podem se desprender de circuitos gravitacionais, aparecendo e desaparecendo aqui e acolá. (BRYANT, 2014, p. 205, 208).

Para Bryant, os objetos escuros devem atender a dois critérios. O primeiro é que eles não devem ter relações com outras máquinas, e o segundo é que não há nenhuma operação ocorrendo internamente a ele. Os objetos escuros podem ser absolutos ou relativos. Absoluto, significa que ele é totalmente incapaz de produzir qualquer tipo de manifestação, justamente por não se relacionar com qualquer outra máquina. Já os relativos são definidos de modo situacional e não total. Isto porque a máquina se define por aquilo que ela pode fazer, e não apenas em circunstâncias particulares. (BRYANT, 2014, p. 199, 201).

Os buracos negros são situações diferentes daquelas dos objetos negros absolutos. Nestes, as relações são impossíveis, mas ele segue existindo. O buraco negro atrai outras máquinas para seu campo gravitacional e as consome, impedindo-as de estabelecerem relações. Convém lembrar que, neste esquema conceitual proposto por Bryant, uma máquina depende sempre de relações para pensar seu circuito gravitacional. Assim, uma máquina pode servir como satélite para um determinado subconjunto, mas também como um buraco negro para outro conjunto diferente. (BRYANT, 2014, p. 201, 203–204).

Para concluir o quadro conceitual da *Ontologia Orientada às Máquinas*, é importante distinguir a diferença entre agente e sujeito. O agente, para Bryant, tem duas características. Deve ser capaz de iniciar a ação a partir de si, não dependendo de outras máquinas para tal. Soma-se com isso a capacidade deliberativa do agente. Já o sujeito é o elemento responsável por catalisar relações entre entidades. Enquanto um agente é definido por sua capacidade de execução de ações e escolhas, o sujeito é funcional e qualquer máquina pode assumir tal posição, independente dela ser um agente ou não. (BRYANT, 2014, p. 219–220, 224).

3.5 CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Eric Dufour demarcou o nascimento da ficção científica como radicalmente associado com o contexto sócio-político europeu do século XIX. De um lado havia a emergência significativa dos desenvolvimentos técnicos, bem como científicos, apontando para a máquina como aquele mecanismo que permitia ao homem superar seus limites e expandir sua experiência de vida. Tanto Wells quanto Orwell estão subjugados a este paradigma de pensamento. Do outro lado, havia aquela orientada para uma tendência materialista, inspirada por Engels e Marx, na qual tem por base que a indústria opera como um catalisador da alienação do homem, permitindo o aumento e a proliferação da pobreza entre o proletariado. (DUFOUR, 2012).

O maquinário, para Marx, é a culminação das metamorfoses que o trabalho sofreu após ser adotado pelo capital. Assim, seu funcionamento é feito de modo automático, semelhante a um sistema. O elemento chave é o autômato, ou robô, que possui um funcionamento equivalente a um motor de energia perpétua, não precisando de intervenção – seja ela mecânica ou intelectual. Como uma projeção das potencialidades humanas a máquina "que possui habilidade e força no lugar do trabalhar". (MARX, 2014, p. 53).

O trabalho orgânico passa a ser absorvido pela máquina, a qual o transforma para atender as demandas do capital. Tal objetificação aparece a partir da produção em massa, que rompe qualquer elo emocional que havia entre aquele que produz e aquilo que é produzido: "no maquinário, o trabalho objetificado aparece não apenas na forma do produto ou no produto empregado como meio de trabalho, mas na forma da força de produção em si". No olhar de Marx, à medida em que as máquinas se desenvolvem, elas forçam os trabalhadores a terem jornadas de trabalho cada vez mais longas, munidos de ferramentas mais simples. Isto decorre, justamente, na diminuição progressiva do tempo livre para a arte e a ciência. O trabalhador é apenas um operador da máquina, mas incapaz de compreendê-la. (MARX, 2014, p. 55).

Dufour recusou-se em aceitar qualquer origem para a ficção científica que não

seja aquela em que ela é um eixo narrativo desdobrado pela obra de Mary Shelley. Todavia, ele acaba por compatibilizar tal acepção com a noção de que havia uma convergência entre Júlio Verne na França e H.G. Wells na Inglaterra – sendo que os três autores estariam inseridos no ato de pensar na ação humana mediada pela ciência, não sendo refém de algum tipo de causalidade mística e transcendente. Em decorrência disto, a ficção científica é posta em oposição à fantasia, dado que a primeira é permeada por um direcionamento ideológico focado no debate em torno do progresso e dos avanços da ciência. A fantasia, por sua vez, seria uma mera abstração sem o mesmo impacto especulativo. Assim, na ficção científica, há uma argumentação em torno da "capacidade do homem para defrontar a natureza e dominá-la", já a fantasia seria um tipo de narrativa que se foca excessivamente na "naturalidade do homem" bem como das "forças inefáveis e indizíveis da natureza – por conseguinte de uma natureza entendida, não como fato, mas como valor". (DUFOUR, 2012, p. 12).

O cinema de ficção científica será aquele no qual há uma "racionalidade científica que instala a oposição entre ciência e magia, e que determina a magia como o seu outro", que apesar de ser em alguns casos como uma ciência mais desenvolvida, é "incompreensível do ponto de vista ainda muito limitado da ciência atual". Por conclusão, "o espirito científico se opõe à magia como alteridade absoluta". (DUFOUR, 2012, p. 13).

Somado com isto, Dufour também propõe uma categorização que visa caracterizar a ficção científica, sendo aquilo que "está ligado ao desenvolvimento científico e suas consequências", e também relacionado com "a demonstração da alteridade extraterrestre" e associado "com o futuro da sociedade humana". É master perceber que não há uma unidade no gênero de ficção científica, uma vez que tais critérios servem apenas como linhas mestras, não como demarcadoras do gênero. A ficção científica "não pode, pois, ser definida: ela é um gênero vazio que só existe nas suas diferentes espécies que se mantêm incomensuráveis". (DUFOUR, 2012, p. 15–16).

Filmes como *Metropolis* (F. Lang, 1927), *Woman in the Moon* (F. Lang, 1929) e

Aelita (I. Protazanov, 1924), estabelecem a noção de um cenário amplo, que Dufour interpreta como um ato de doação de sentido da imagem como monumento. Todavia, será apenas a partir do encontro dos temas da ficção científica com o serial que o cinema de ficção científica passa por uma alteração significativa. (DUFOUR, 2012, p. 27).

O cinema marginal de ficção científica havia emergido em 1950. Para Dufor, tratam-se de produções de baixo custo e feitas por produtoras pequenas. Além disto, tais obras são carentes de identidade ou estilo, sendo uma constante apropriação de elementos externos de outros gêneros. Obras como *Destination Moon* (G. Pal, 1950) e *Rocketship X-M* (1950) são exemplos significativos, pois seu diferencial foi a participação de um escritor de ficção científica famoso e publicado constantemente na *Astound Stories*: Robert Heinlein. Pal recorreu a Heinlein, bem como outros consultores científicos para receber conselhos e indicações sobre o material científico, bem como às especulações que estavam sendo propostas para a história. (DUFOUR, 2012).

Outro subgênero que surge em 1950 é a ficção científica de guerra. Apresenta-se neste um planeta Terra que é em algum momento atacado ou conquistado por invasores. É um tipo de conflito entendido por Dufour como centrado na apresentação do alienígena como uma criatura inteligente, mas cruel e sem ética, por oposição a um senso de moralidade, camaradagem e esperança humana. (DUFOUR, 2012, p. 49).

De acordo com Bem Singer, o serial apareceu em um momento chave para a história do cinema. Através dele, tornou-se possível manter um público fixo para aquele conjunto de narrativas exibidas, bem como veicular diversas propagandas ao longo dos episódios. Deste modo, criou-se um sistema hollywoodiano no qual as empresas gastavam muito mais com a veiculação das propagandas do que com a feitura do episódio em si. Na interpretação de Dufour, a ideia de dividir uma história em diferentes episódios produzindo uma coesão narrativa longa, possibilitou um contato direto com aquela literatura de ficção científica das revistas de Gernsback e Campbell. (DUFOUR, 2012; SINGER, 1996).

Os primeiros seriais de ficção científica que alcançaram o grande público na

televisão foram *Flash Gordon* de 1936, e *Buck Rogers* de 1939. Ambos *space opera*, um estilo de produção entendida por Dufour como responsável por lançar a ideia de descoberta de outros mundos, povos, formas de vida etc. (DUFOUR, 2012, p. 64).

O crescimento e popularização da ficção científica cinematográfica fez com que as revistas começassem a perder, de maneira gradativa, sua força. O contato entre ficção científica foi entendido por Damien Broderick como responsável pela divulgação massiva das narrativas através da televisão. A década de 1960 acabou assistindo ao vivo diversas transmissões impactantes, como a crise dos mísseis em Cuba (1962), o assassinato de J. F. Kennedy (1963) e a chegada de Neil Armstrong na Lua (1964). (BRODERICK, 2003).

Na ocasião do assassinato de Kennedy, havia ido ao ar o primeiro episódio da série britânica *Doctor Who* (1963), com o título de *Uma Criança Não-Terráquea*, produzida pela BBC. Howe, Stamer e Walker afirmaram que apesar do massivo interesse do público pela série, a eventualidade com o presidente norte-americano redirecionou a atenção para a cobertura dos eventos. A solução dos produtores de *Doctor Who* foi interessante e funcionou: o episódio foi reexibido na semana seguinte, com alto índice de espectadores. A série continuou sendo exibida até 1989, e em 1996 foi transformada em filme. Após o hiato, *Doctor Who* retornou em 2005, sendo exibida até os dias atuais com alto índice de sucesso. (HOWE; STAMMERS; WALKER, 1994).

É de fundamental importância demarcar que o uso de recursos digitais, mediados pela computação, foram responsáveis por transformações significativas na ficção científica, bem como de seus gêneros subjacentes. Este é o argumento proposto por Stacey Aboot, para a qual a ficção científica transformou-se em um híbrido que ocupa diferentes mídias. O conceito de *cyborg* retorna neste momento para ser o elemento constitutivo do gênero. (ABBOTT, 2006).

Na medida em que a computação gráfica depende da própria participação do ator, e não o elimina, Abbott percebe que há uma certa "interdependência da humanidade e da tecnologia", que pode ser vista não apenas nas narrativas cinematográficas, mas também no processo de produção de tais obras. Assim, a

“criação de *CGI cyborgs* cada vez mais elaborados” implica que a “própria técnica de montagem cinematográfica está expandindo a ficção científica atual”. (ABBOTT, 2006, p. 91, 105).

É neste contexto de emergência da ficção científica pela mídia televisiva que surge a figura de Eugene Wesley Roddenberry, mais conhecido como Gene Roddenberry. Ingressou na carreira de produção após a escrita de diferentes roteiros para variadas séries, sendo *Highway Patrol* (1955-1959) a principal delas. A primeira série de sua completa autoria foi *The Lieutenant* (1963-1964). Baseada em narrativas de investigação policial, os episódios focaram-se em questões polêmicas dentro das forças armadas norte-americanas. No início, a série havia recebido apoio pelos próprios militares para ser realizada, mas isto não durou muito e foi cancelada logo em seguida. Alguns anos depois, Roddenberry criou *Star Trek*, que seria responsável por lançar a ficção científica norte-americana para um patamar global.

3.6 CONCLUSÃO

Com o advento da Revolução Industrial, o posicionamento do homem no universo se alterou significativamente. A ficção científica de Mary Shelley demarcou essa transição na medida em que *Frankenstein* teve sua formação científica construída por uma recusa aos autores alquimistas, como Paracelso, em prol dos assuntos técnicos da época. O ápice disto está na criação do monstro, que, diferente do que se imagina, é superior ao homem em muitos aspectos. Tal criação, que busca desesperadamente por uma companheira, acaba encontrando seu destino atrelado a seu criador. O homem, de um mero elemento dentro dos desígnios divinos e sujeito as tempestuosas fúrias das divindades desde o mundo antigo, transforma-se em uma divindade destronando as potestades do Olimpo.

O homem moderno, em sua hibridização constitutiva, vive entre o selvagem e o alienígena. De um lado é composta uma ficção sobre o passado, na forma de um primitivo, de um estado de barbarismo e incivilidade que já foi superado graças à técnica. Por oposição, o alienígena surge como o ápice da técnica. Com suas armas aniquiladoras e embarcações de alto poder destrutivo, o homem se torna refém destes invasores.

O surgimento do alienígena converge em uma "reinvenção" da ficção científica, esta feita pelo procedimento editorial de Hugo Gernsback e posteriormente por John Campbell. Tendo isto em vista, percebe-se que há uma oscilação no que compõe a imagética híbrida, na qual os extraterrestres passam a ocupar o lugar que outrora era dos selvagens.

A oposição entre selvagem e alienígena é simétrica com a relação entre Verne e Wells. O primeiro enfatizava a noção de um conhecimento científico que poderia ser veiculado e difundido na ficção. É uma maneira positiva de ver o mundo, bem como o homem nele. Por oposição, o segundo denunciava os impactos que o avanço da técnica fazia por sobre o homem e as implicações disto a longo prazo, a partir da criação de Estados utópicos e aniquilação da liberdade individual.

Gernsback e Campbell formulam uma nova maneira de se pensar na ficção científica. Além da alta qualidade dos textos veiculados em um tipo de mídia facilmente acessível pelo público norte-americano, as revistas serviam para lançar diferentes autores que posteriormente viriam a fazer sucesso. Foram também responsáveis por construir um cânon do que viriam a ser os textos clássicos da ficção científica, momento importante para a construção de uma nova identidade para o gênero.

O debate acadêmico sobre a ficção científica ganhou forma na medida em que aqueles textos clássicos do cânon foram problematizados. Percebemos, pela interpretação de Suvin, que uma obra de ficção científica não deve ter apenas o intuito de divulgar conteúdos e descobertas científicas, mas produzir algum tipo de estranhamento em seu leitor. Com Meillassoux, o próprio estatuto da ciência dentro da ficção científica foi problematizado, a partir de uma noção *extro*, que afere a possibilidade de se pensar em universos nos quais o conhecimento científico não tem o escopo e o domínio que costumamos aferir a ele.

Desvela-se a história da ficção científica moderna a partir deste imaginário. Como uma manifestação literária que gerou grande interesse para o mundo acadêmico norte-americano, a ficção científica sofreu outras alterações. Quando transposta para o cinema, foi vista como uma forma banal de produção artística, situação que foi transformada significativamente a partir do uso de computação gráfica para filmes e séries contemporâneos, abrindo as portas para a invenção de *Star Trek*.

4 O UNIVERSO DE STAR TREK

4.1 INTRODUÇÃO

Na franquia *Star Trek* encontramos o momento indicado como o encontro entre o cinema de ficção científica e a produção serial. Como ponto de partida, viso lançar um breve esboço sobre *Star Trek: Voyager* e posicioná-la dentro do amplo universo de *Star Trek*. Assim, percebe-se que se trata de um universo vivo que tem sido construído de maneira plural, na medida em que novos filmes e séries são lançados.

As interpretações da série clássica indicam uma leitura mais metafórica que retrata um momento da história norte-americana. Isto acaba se transformando na medida em que a própria série deixa de ser algo visto e consumido apenas pelo público norte-americano e passa a integrar a esfera global. Com a emergência de *A Nova Geração* muitos elementos interpretativos precisam ser repensados, pois colocam em voga problemas que ainda não haviam sido enfrentados e que não podem ser interpretados apenas nos termos metafóricos.

FIGURA 1 – LOGOTIPO DE *STAR TREK: VOYAGER*

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <https://goo.gl/VfLWZB>.

4.2 STAR TREK: VOYAGER – APROXIMAÇÕES INICIAIS

Star Trek: Voyager é uma série da franquia de *Star Trek*, categorizada como pertencente ao gênero de ficção científica e *opera espacial*. A produção foi ao ar, originalmente, pelo canal *UPN*, entre dezesseis de janeiro de 1995 e vinte e três de maio de 2001, com cento e sessenta e oito episódios[23], divididos em sete temporadas. A narrativa tinha por ambientação o futuro, partindo do ano de 2371, com o foco sendo dado na embarcação *USS Voyager* (NCC-74656).

Voyager era uma nave que pertencia à *Federação dos Planetas Unidos*, organização política que englobava mais de cem planetas dentro de sua jurisdição, bem como diferentes grupos de alienígenas e humanos. Fundada sob uma ideologia pacifista, foi dada grande ênfase ao uso de um corpo diplomático. Somado a isso, a dunía também possuía como braço militar e científico a *Frota Estelar*.

---

[23] Para ser exibida posteriormente, VOY foi dividida em 172 episódios, em razão de episódios "duplos", com mais de quarenta e cinco minutos, que para irem ao ar precisavam de cortes.

FIGURA 2 – USS VOYAGER

Fonte: Balsavor. Disponível em: < http://goo.gl/tEs3hK/>.

A série foi concebida pela ação intelectual conjunta de Rick Berman, Michael Piller e Jery Taylor, os quais tomaram por base o universo que já havia sido criado por Gene Roddenberry. Enfatizou-se o contato com coletivos e planetas desconhecidos, tanto para a cosmologia local de *Star Trek*, quanto para seus espectadores. Nas palavras de Jery Taylor:

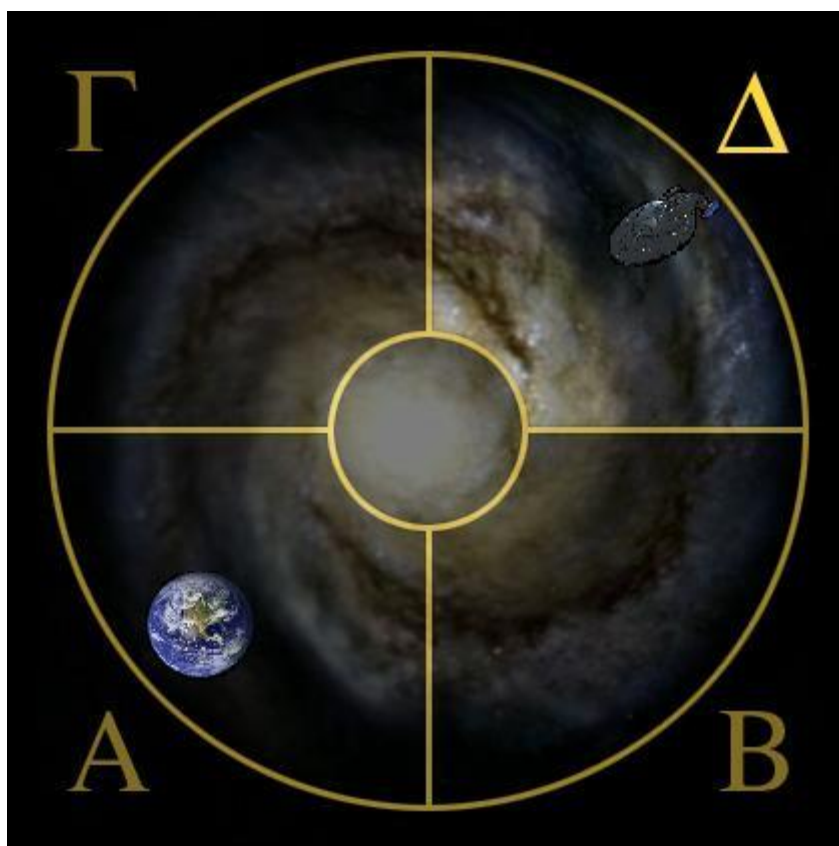
> Nós sabíamos dos riscos. Decidimos, de maneira bastante calculada, cortar todos os laços com aquilo que era familiar. E isso é algo bastante perigoso de se fazer. Não havia mais *Frota Estelar*, *almirantes* que diziam o que poderia e o que não poderia ser feito. Não havia mais *Romulans*, *Klingons*, *Ferengi* ou *Cardassians*. Todo esse vasto conjunto de antagonistas que o público amava e odiava ao mesmo tempo. Nós não estávamos mais lá. E isso é complicado fazer. (BERMAN; PILLER; TAYLOR, 1995).

Assim, percebeu-se que havia sido proposta uma dupla cisão, ou estranhamento, com o universo de *Star Trek*. A primeira ruptura era com aquilo que se apresentava como familiar para os fãs, produtores, diretores, atores etc. A segunda direcionava-se para os próprios personagens que ali existiam. Projetava-se assim um espaço único para a experimentação criativa, a ambientação e o desenvolvimento de novas narrativas. Consonante com tal premissa, a série também contou com um

diferencial importante: foi a primeira a nomear uma mulher na posição de capitã[24] *Kathryn Janeway*, interpretada por Kate Mulgrew, recebeu o destaque, bem como o pivô narrativo.

Em seu episódio inaugural, *O Guardião*, a nave *Voyager* foi enviada pela *Frota Estelar* em uma missão de captura de um grupo de fugitivos políticos, os *Maquis*. Em específico, tratava-se de uma pequena embarcação, a *Val Jean*, sob o comando de *Chakotay*, que havia desaparecido no *Espaço-Ermo* — região repleta de *tempestades de plasma* que tornam a navegação dificílima. Durante o embrenhamento nesta área hostil, *Voyager* foi alvejada por um raio *tachyon,* responsável por enviá-la para cerca de setenta e cinco mil anos luz de seu posicionamento original. O gracejo e maestria tecnológica executados pela tripulação de *Voyager* diante de tamanha adversidade permitiu a rápida constatação de que a mesma havia sido enviada para o *Quadrante Delta.* (OKUDA; OKUDA, 1999, p. 28).

[24] Isto não significa que não havia, anteriormente, capitãs na *Frota Estelar*. Mas sim que estas nunca tinham ganho o protagonismo em uma série/filme.

FIGURA 3 – DISPOSIÇÃO DOS QUADRANTES NA VIA LÁCTEA

Fonte: GeeksofChrist. Disponível em: < https://goo.gl/PWTFQi/>.

Para compreender as dimensões colossais (ou galácticas) de tal problema, é necessário ter em mente o funcionamento cartográfico de *Star Trek*. Aquilo que entendemos por *Via Láctea* é dividido em quatro quadrantes diferentes: *Alfa*, *Beta*, *Gamma* e *Delta*. Nas outras produções da franquia, o palco principal de ação e exploração costumava ocorrer nos setores *Alfa* e *Beta*. O *Delta* começou a ser mencionado apenas em *A Nova Geração*, e o *Gamma* explorado em *Deep Space 9*, a partir guerra contra o *Dominion*.

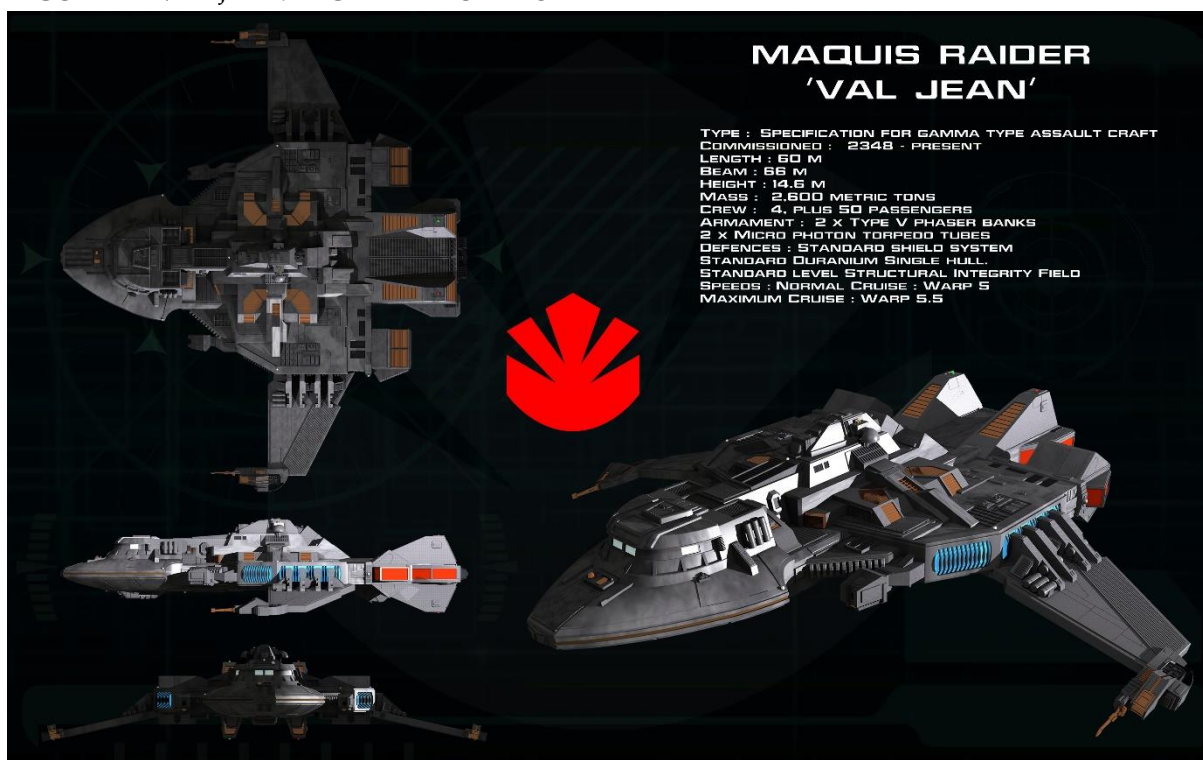
Os *Maquis*, que estavam sendo perseguidos por *Voyager*, eram um grupo de dissidentes políticos, decorrente de uma discordância de colonos da *Federação*. Na ocasião, um tratado havia sido assinado entre o governo e os *Cardassian*, em 2370. Este documento cedia ao coletivo alienígena o acesso e controle territorial do que, outrora, fora uma série de diversas colônias da *Federação*. Em resposta, os *Maquis* organizaram-se e iniciaram um conflito bélico, a partir de táticas de guerrilha e escaramuças.

Berman, Piller e Taylor comentaram que:

> Nós percebemos que era necessário estabelecer alguma relação com os últimos meses de *A Nova Geração*. Em específico, a ideia dos *Maquis*, que é um grupo de guerrilheiros. Eles se consideram guerrilheiros da liberdade. Vivem em uma zona desmilitarizada entre o espaço *Cardassian* e a *Federação*, e sentem que a *Frota Estelar* os abandonou. Eles estão correndo risco diante dos *Cardassian*, e passam a agir por conta própria. Então, o que queríamos era apresentar os *Maquis* como uma entidade que já seria conhecida pelos fãs quando ocorresse a estréia de *VOY*. (BERMAN; PILLER; TAYLOR, 1995).

De maneira dialógica com a história, a inspiração da nomenclatura *Maquis* adveio de um grupo de guerrilheiros espanhóis que agiram durante a Segunda Guerra Mundial (OKUDA; OKUDA, 1999, p. 287). Este teve sua formação datada de 1941, a partir de veteranos espanhóis associados ao governo republicano. Tais indivíduos tinham o conhecimento de amplas técnicas de sabotagem, produção de bombas, emboscadas e etc. Além disso, as mulheres tiveram protagonismo, recebendo missões importantes e de alta periculosidade (GRAHAM, 2005, p. 119). Os *Maquis* não agiam apenas contra o regime totalitário de Franco na Espanha, mas também contra os invasores nazistas e o governo colaboracionista de Vich, na França.

Após esse parêntese histórico, retornemos às peripécias de *Voyager*. O processo de deslocamento da nau para o quadrante *Delta* ocorreu de modo dramático, resultando no óbito de diversos membros da tripulação. Descobriu-se que a embarcação *Maquis* perseguida também havia sido capturada pelo raio *tachyon*, e enviada para aquele quadrante. No desenrolar dos eventos do primeiro episódio, *Chakotay*, capitão da embarcação maquis *Val Jean,* optou por sacrifica-la, todavia sua tripulação foi recebida e integrada à de *Voyager*.

FIGURA 4 – VAL JEAN RECRIADA POR FÃS

Fonte: orig06. Disponível em: <http://goo.gl/Ax8D4c>.

Os *Maquis*, para que se tornassem membros de *Voyager*, passaram por um processo de acomodação, decorrente de uma série de premissas éticas tomadas por *Janeway*. A capitã optou por manter as diretrizes agentivas que guiavam as ações das naves que pertenciam à *Federação*. Esta ideologia recebia o nome de *Diretriz Primária* e, em linhas gerais, tratava-se de uma série de regulações que impediam que naus da organização entrassem em contato com coletivos que não atingiram um grau específico de desenvolvimento tecnológico.

Era também vetada a ação política em planetas que não integrassem a *Federação* e qualquer tipo de intercâmbio tecnológico ou de armas. O argumento dado para tal é que estas participações, tidas como interferências, poderiam solapar e desequilibrar os setores espaciais. Nas palavras de *Janeway*:

> Nós estamos sozinhos em uma parte não mapeada da galáxia. Nós já fizemos alguns amigos, e também inimigos. Nós não temos ideia dos perigos que enfrentaremos, mas algo está claro. Ambas as tripulações devem trabalhar juntas se nós queremos sobreviver. É por isso que eu e o comandante *Chakotay* concordamos que essa deve ser uma única tripulação. Uma tripulação da *Frota Estelar*. E como somos a única embarcação no *Quadrante Delta*, nós vamos

> continuar seguindo a diretriz para explorar novos planetas e o espaço. Mas o nosso objetivo principal está claro. Mesmo na velocidade máxima, serão necessários setenta e cinco anos para alcançar a *Federação*, mas não pretendo me contentar com isso. Há outra entidade como *Caretaker* em algum lugar que pode nos ajudar. Nós iremos procurar por ela, e também por buracos de minhoca, fendas e novas tecnologias. Em algum lugar, ao longo dessa jornada, encontraremos o caminho de volta. Sr. *Paris*, trace a rota para casa.

Regida pela *Diretriz Primária*, a acomodação da tripulação *Maquis* ocorreu em ampla escala, baseada em ações performativas cotidianas. Os membros da *Val Jean* passaram a vestir o uniforme padrão da *Frota Estelar*, bem como seguir as normas e condutas de comportamento. Isto não ocorreu de maneira simples e foi um tema subjacente à primeira temporada, verificado pelo último episódio, *Curva de Aprendizagem*, onde o treinamento dos últimos *Maquis* que ainda não haviam se adequado aos padrões de *Voyager* foi retratado. Ao mesmo tempo, tal episódio demonstrou a existência de uma certa maleabilidade pragmática dos oficiais da *Frota Estelar* diante desta condição única. Desta maneira não é possível afirmar que a questão *Maquis* desapareceu em *VOY*, dado que tal tensão seguiu como um elemento subjacente ao longo das sete temporadas.

Seguindo as diretrizes da *Federação*, e contando com uma tripulação híbrida, *Voyager* iniciou uma jornada de retorno para o quadrante *Alfa* com duração prevista para setenta e cinco anos. Todavia, para alívio de todos, inclusive do antropólogo que vos escreve, essa duração foi encurtada para sete anos, devido a diferentes eventos e acontecimentos contingentes retratados ao longo dos episódios. Em outras palavras – *Voyager* encontrou uma série de "atalhos" em sua viagem.

A tripulação entrou em contato com uma vasta gama de espécies distintas, como os *Ocampa*, *Talaxians*, *Vidiians*, *Kazon*, *Krenin*, *Hirogen*, *Malon*, *Hierarchy* e, principalmente, os *Borg*. No ano de 2377, o *Projeto Pathfinder*, uma iniciativa da *Frota Estelar*, pôde estabelecer um canal de comunicação provisório e precário com a nau perdida. Em 2378, após a aplicação de uma tática inovadora, *Janeway* conseguiu retornar com sua tripulação para o quadrante *Alfa*.

A tripulação de *Voyager* não era formada exclusivamente por humanos, apesar

de eles serem a grande maioria. Trata-se de uma característica bastante importante nas embarcações da *Federação*: há o aspecto de multi-espécies que permeia todas as embarcações, e também existe a ideia de que as espécies operam melhor quando estão próximas de seus pares. Assim, há embarcações comandadas por *Vulcans* nas quais a maior parte da tripulação é deste povo. O mesmo é válido para os outros coletivos que integram a *Federação*.

O contato com os *Borg* foi iniciado nos episódios finais da terceira temporada e seguido até a sétima. O primeiro impacto causado pela inserção e interação com os *Borg* foi a substituição de uma das personagens que integravam a tripulação de *Voyager*. Tratou-se de *Kes*, interpretada por Jennifer Lien, a qual havia se juntado ao grupo no primeiro episódio da primeira temporada. Diferentes episódios foram dedicados para seu desenvolvimento narrativo e amadurecimento psíquico, dado que a mesma oferecia uma condição única. Os *Ocampa*, espécie de *Kes*, eram uma espécie de humanoides telepatas, dotados de amplos poderes psíquicos. Em relação aos humanos, seu ciclo biológico era mais curto, restringindo-se a entre sete e nove anos. Por compensação, a maturação física e mental era amplamente acelerada.

A partir da quarta temporada, *Kes* foi substituída por *Seven of Nine*, que anteriormente fazia parte da *Coletividade Borg*. Originalmente *Seven* era humana, mas foi *assimilada* pelos *Borg* ainda jovem. Quando a tripulação de *Voyager* a encontrou, vinte anos depois, ela foi escolhida pelos *Borg* para cumprir a função de representante da *Coletividade,* frente à eminente necessidade de uma aliança. Sequencialmente, *Seven* foi "raptada" ("liberada", em termos nativos) por *Janeway*.

Os *Borg* eram divididos em duas classes de entidades: os *drones*[25] e a *rainha*. Os primeiros seriam semelhantes a operários, que agem de maneira coordenada pela *Coletividade*. Como não havia uma ênfase na relação sexual e reprodutiva, os *drones* provinham de indivíduos que pertenciam a outros coletivos. Era possível tornar-se

---

[25] Uma tradução possível, que optei por não utilizar, é substituir drone por zangão.

Borg a partir do processo de assimilação, que ocorria a partir da inserção de *nanoprobes* na corrente sanguínea do alvo em questão.

Tal equipamento passava a se reproduzir de maneira semelhante a uma célula orgânica, dando origem ao brotamento de micro e macro aparatos sintéticos no corpo do sujeito. Este *hardware*, híbrido entre orgânico e sintético, era responsável por conectá-lo à mente coletiva, de maneira que todas as memórias e experiências individuais eram compartilhadas com os outros *drones*. A principal característica deste processo é que a vontade deixava de ser uma volição individual, e se transformava em algo coletivo.

O que parecia impulsionar os *Borg* em sua vivência era a busca pela perfeição organo-sintética, a partir da assimilação de diferentes espécies e suas unicidades tecnológicas. O controle da *Coletividade* provinha de uma rainha, todavia isto não significava que se tratava de um regime monárquico. Pelo contrário, a rainha estava em uma posição que funcionava como um processador central de informações, e a partir de sua agência calculada, o curso de ações era decidido.

FIGURA 5 – TRIPULAÇÃO DE *VOYAGER*

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/9jL2O5>.

4.3 O FENÔMENO STAR TREK

Star Trek: Voyager foi precedida por um vasto conjunto de outras séries e produções cinematográficas situadas dentro e fora da franquia de *Star Trek*[26]. O objetivo desta seção é fornecer um esboço das obras que pertencem à franquia, com o intuito de situar a série com maior clareza contextual em relação ao seu ambiente de produção.

Star Trek: A Série Clássica foi o ar entre setembro de 1966 e junho de 1969. Criada por Gene Roddenberry, a partir de experiências anteriores que o mesmo havia tido no contexto de produção serial. Dividida em três temporadas, com o total de setenta e nove episódios, a nave espacial principal da série foi a *Enterprise*, a qual tinha como tripulação: *Capitão James T. Kirk* (William Shatner), *Segundo Oficial e Oficial de Ciência Spock* (Leonard Nimoy), *Engenheiro Chefe Tenente-Comandante Scott* (James Doohan), *Tenente Sulu* (George Takei), *Doutor Leonard McCoy* (DeForest Kelley), *Terceira Oficial e Tenente Nyota Uhura* (Nichelle Nichols) e *Alferes Pavel Chekov* (Walter Koenig).

A base das narrativas subsequentes de *Star Trek* foi arquitetada nessa série a partir do seguinte molde: no futuro, a humanidade tornou-se capaz de realizar viagens espaciais através de embarcações tecnologicamente desenvolvidas. Sendo uma de muitas espécies que habitam o cosmos, os humanos fazem parte da organização *Federação dos Planetas Unidos*. As tripulações das naus, compostas por diferentes espécies que coabitam, aventuram-se pelo espaço. Disto, são estabelecidos contatos com planetas e povos alienígenas desconhecidos.

---

[26] Na ocasião desta dissertação, pretendo explorar apenas os elementos de *Star Trek* que são internos à série. Outro trabalho possível seria tratar dos impactos culturais e referenciais que a série causou sobre outras produções – um tema bastante extenso.

FIGURA 6 – TRIPULAÇÃO STAR TREK: A SÉRIE CLÁSSICA

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <https://goo.gl/NxNujq>.

O foco da narrativa orientou-se para as ações da tripulação que operava na ponte de comando da nave, com o destaque sendo dado para seis ou sete diferentes personagens, delegando ao restante da tripulação um espaço significativamente menor, ou mesmo inexistente.

Há uma vasta bibliografia, oriunda das mais diversas áreas de estudos acadêmicos, que visou discutir e lançar luz para a compreensão do fenômeno de *Star Trek*. Um dos principais autores é Lincoln Geraghty, para o qual *Star Trek* não é apenas um entretenimento televisivo, mas um tipo de discurso que fala sobre o futuro, mas também repensa nossas relações e interpretações com o passado. (GERAGHTY, 2007, p. 18).

A análise desse intérprete é bastante orientada para a noção de que a ficção científica, e em específico a franquia em questão, opera a partir da metáfora. Assim, a *Federação dos Planetas Unidos* seria equivalente a ação dos norte-americanos nas Nações Unidas, os *Klingons* seriam os Russos, e os *Romulans* seriam os chineses. Já em *DS9*, a

escravização que os *Bajoran* experimentaram sob o domínio *Cardassian* seria uma metáfora para a relação entre alemães e judeus durante a Segunda Guerra Mundial. (GERAGHTY, 2007, p. 42).

Alice G. George, também a partir de uma acepção teórica na qual a ficção científica é uma metáfora do presente, analisou a noção de fronteira final, protagonizada pelo Capitão *Kirk*, comparando-o com o mito do herói no Velho Oeste. Em sua conclusão, a autora afirma que não se trata de uma metáfora cristalizada, como é o caso do argumento de Geraghty, mas sim um tipo de narrativa que toma distanciamento crítico do passado, na medida em que reflete sobre ele e permite que diferentes futuros sejam imaginados. Além disto, para George, *Star Trek* possui uma reflexividade inerente que permite problematizar a própria relação entre *Kirk* e os *Cowboys*, algo que seria criticado por outros personagens em séries posteriores. Isto é perceptível em *Unificação, Parte II*, de *A Nova Geração*, onde o Capitão *Jean Luc-Picard* referiu-se a *Kirk* como um *cowboy* diplomata. Em *Flashback* de *VOY*, a capitã *Janeway* difere suas ações daquelas de *Kirk*. (GEORGE, ALICE L., 2013, p. 54).

Deslocando-se de uma análise metafórica para uma compreensão focada nas práticas culturais, Margaret A. Weitekamp enfatizou que a personagem de *Uhura*, negra, é a mais importante e relevante para construir uma compreensão sócio histórica da série, dado que a mesma surgiu dentro de um contexto de ênfase na diversidade racial e igualdade de gênero do universo de *Star Trek*. A primeira barreira rompida por *Uhura,* que incidiu diretamente sobre a cultura norte-americana, teria sido no episódio *Os Herdeiros de Platão*, de vinte de dois de novembro de 1968, onde ocorreu o primeiro beijo inter-racial televisionado, protagonizado por ela e *Kirk*. (WEITEKAMP, 2013).

FIGURA 7 – BEIJO ENTRE *UHURA* E *KIRK*

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < https://goo.gl/9x4gYu>.

Weitekamp explicita que a repetição da presença da Tenente *Uhura* na *Enterprise* acabou por impactar em toda uma geração de fãs e espectadores, tornando-os capazes de imaginar um futuro no qual as relações raciais seriam diferentes. Além disto, era um momento de construção de representatividade para os negros. Weitekamp expõe também que houveram duas situações relacionadas com a própria Nichols que demonstram a importância de seu papel. (WEITEKAMP, 2013, p. 36).

A primeira delas foi quando Martin Luther King Jr. a convenceu a permanecer na série:

> Quando Nichols revelou que estava saindo do programa, Dr. King reagiu “E ele disse, ‘Você não pode fazer isso… Esse programa está mudando a maneira como as pessoas enxergam a nós e a elas. E a maneira que elas estão vendo o mundo.’”. King confidenciou que a integração racial de Star Trek fez dele um dos poucos programas que ele e Coretta deixavam seus filhos assistir. Nichols lembrou que Dr. King argumentou, “Você está mostrando a eles [a integração racial]. A maneira com que você criou sua personagem é essencial para essa mudança.”. Dr. King disse a Nichols, “Além disso, você é a oficial chefe de comunicações; você é a quarta no comando… Isso não é um papel negro; isso não é um papel feminino. Qualquer um pode mudar isso. Se você sair, vai apagar tudo que você já fez.”. (WEITEKAMP, 2013, p. 68).

A segunda consideração feita por Weitekamp foi quanto ao engajamento de Nichols, a partir de 1975, em torno das questões do programa espacial norte-americano. James Fletcher, administrador da NASA na época, convidou-a para a condução de campanhas de relações públicas, visando encorajar mulheres e outras minorias a se alistarem. Neste momento houve uma implosão na fronteira do real e o virtual, entre Nichols e *Uhura*, pois:

> Organizações de notícias importantes, revistas populares e páginas de fofoca de supermercados chamaram ela de Uhura quando estavam cobrindo a campanha de recrutamento. Para apoiar o esforço, a NASA deixou uma fotografia publicitária de *Star Trek* disponível, mostrando Nichols como Tenente Uhura nos anos 1960. (WEITEKAMP, 2013, p. 42).

FIGURA 8 – NICHELLE NICHOLS NA NAVE SOFIA

Fonte: NASA. Disponível em: <http://goo.gl/O8Q0mO>.

Associando uma acepção metafórica, mas também levando em conta a reflexão cultural, Bruce H. Franklin buscou compreender a série original de *Star Trek* em função da guerra do Vietnã. Em um momento que a nação norte-americana passava pelo surgimento da contracultura combativa, foi possível identificar a oscilação interpretativa dada pela série sobre a participação na guerra. Em específico, Franklin optou por analisar quatro episódios, exibidos entre 1967 e 1969. (FRANKLIN,

2013).

No primeiro deles, *Cidade à Beira da Eternidade*, de seis de abril de 1967, destacou-se a criação de um tipo de resposta à presença de uma certa conscientização coletiva em torno da guerra, bem como das ações tendenciosas executadas pelo governo norte-americano. Em específico, o episódio retratou um retorno temporal para 1930 e a criação de um movimento pacifista que foi responsável por impedir a participação norte-americana na Segunda Guerra, resultando em uma vitória nazista. Na ótica de Franklin, a intenção do episódio era demonstrar que certas guerras eram necessárias para a construção de um futuro pacífico e democrático. (FRANKLIN, 2013, p. 216)

Neste mesmo raciocínio, o autor considerou que o episódio *Uma Guerra Particular* apontou para uma espécie de espelho da situação política de interferência norte-americana e soviética no Vietnã. A intenção de Franklin não foi afirmar que o episódio era uma apologia à guerra do Vietnã, mas uma denúncia de que a intervenção militar norte-americana, representada pela *Federação* poderia ter resultados catastróficos. (FRANKLIN, 1994, p. 224).

O episódio *A Gloria de Ômega*, de primeiro de março de 1968, foi bem menos sutil e mais direto, de acordo com Franklin. Narrando o encontro da *Enterprise* com um planeta, *Omega IV*, no qual duas facções — os *Kohms* e os *Yangs* — lutavam em uma guerra que já havia devastado o planeta. O autor destacou uma alteração significativa na imagética desta narrativa, pois não se tratava de alienígenas lutando em uma guerra interminável, mas humanoides muito semelhantes, para não dizer iguais aos humanos. Assim, produziu-se uma imagem de que a vítima da guerra não era algum elemento externo, como um morador de um planeta distante, mas sim a própria civilização norte-americana, agora em ruínas. (FRANKLIN, 2013, p. 226).

A situação era ainda mais complexa pois os *Kohns* haviam sido auxiliados por um capitão da *Frota Estelar* que havia quebrado a *Diretriz Primária*, aumentando o massacre que estava sendo experimentado pelos *Yangs*:

> Neste ponto, os Yangs, que haviam conquistado a vila Kohm, estão prestes a executar Kirk, Spock e McCoy. A cena é dramaticamente pontuada pela entrada da bandeira sagrada dos Yangs, uma versão esfarrapada da bandeira americana, evidentemente a "omega glory" do título do episódio. Esquecendo todos os princípios pelos quais eles estavam lutando em sua infindável guerra contra os Comunistas, esses Yankees se tornaram bárbaros selvagens oscilando à beira da bestialidade. Tudo que ainda lhes restava dos grandes ideais americanos eram suas palavras de adoração — versões truncadas de "*Juro Lealdade*" e o preâmbulo da Constituição dos Estados Unidos — que eles recitavam como meros jargões sagrados. (FRANKLIN, 2013, p. 228).

Seguindo esta interpretação, Franklin apontou que *A Glória de Ômega* explicitava a noção de que o conflito bélico na Ásia não teria um futuro positivo. Não haveria vitória, apenas a constante destruição que acabaria escalando para uma plataforma global e levaria ao fim da humanidade. (FRANKLIN, 2013, p. 230).

O teórico também destacou que o ano de 1968 foi um momento extremamente importante em torno da Guerra do Vietnã, pois boa parte do país havia sido retomado pelo Norte, e as forças norte-americanas haviam sido postas em uma posição de defesa. A insustentabilidade da premissa bélica norte-americana era refletida na ficção científica a partir de uma projeção dos riscos que a sequência do conflito poderia causar. (FRANKLIN, 1994, p. 231).

O último episódio considerado na análise, *A Última Batalha*, de dez de janeiro de 1969, marcou uma alteração significativa. Não se tratava de uma discussão em torno da presença norte-americana no estrangeiro, mas um conflito interno da própria sociedade: a questão racial. A *Enterprise* entrou em contato com duas espécies em um planeta, metade branca e metade negra, que se aniquilavam:

> Enfurecidos por milênios de perseguição, os oprimidos são liderados por um militante fanático. Em uma alusão clara às mortes desproporcionais sofridas pelos afro-americanos no Vietnã, o líder militante pergunta aos membros da tripulação da Enterprise: "Vocês sabem o que seria parecido com ser arrastado de sua cabana para uma guerra em outro planeta, uma batalha que vai servir ao seu opressor e trazer morte aos seus irmãos?" (FRANKLIN, 2013, p. 234).

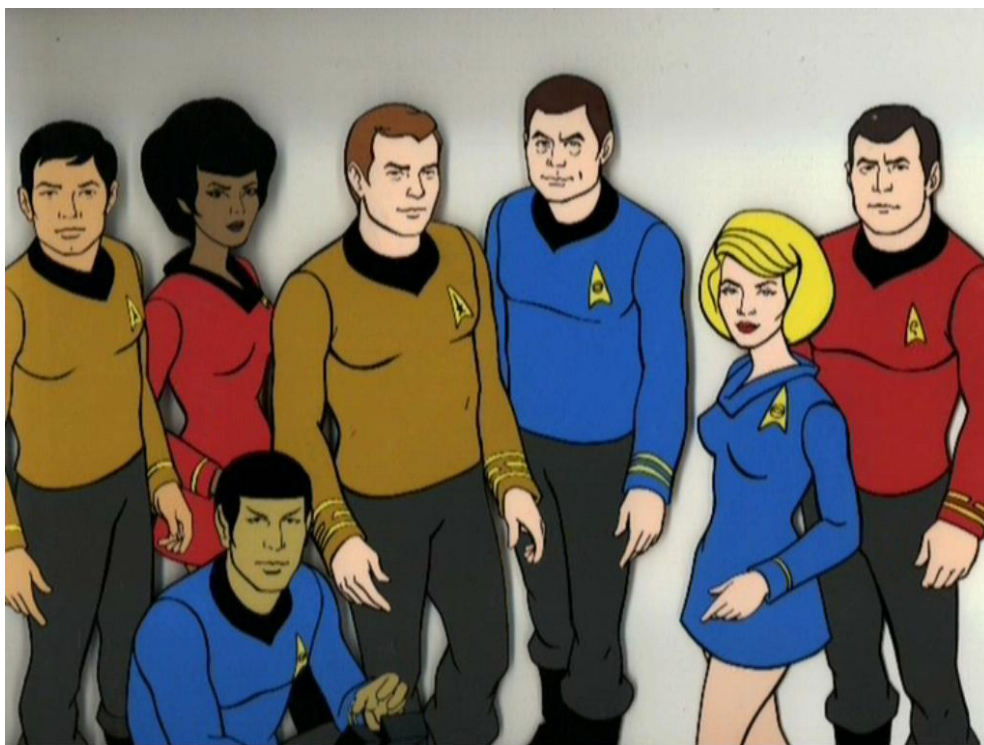
FIGURA 9 – A ÚLTIMA BATALHA

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/AYhev9>.

4.4 HERANÇAS DA SÉRIE CLÁSSICA

Apesar de suscitar tais reflexões teóricas, bem como ser um sucesso considerável de audiência, a série original foi cancelada. A próxima aparição de *Star Trek* veio na forma de uma animação – *A Série Animada*, que foi ao ar entre 1973 e 1974. A animação uniu as vozes dos personagens originais com a possibilidade de explorar novos tipos de efeitos especiais. Todavia, durou apenas duas temporadas, com episódios curtos, de apenas vinte e quatro minutos.

A ideia de explorar a ficção científica através de narrativas na forma de desenhos não se tornou muito popular e apenas em 2003 — com a exibição de *Star Wars: Guerras Clônicas* — fora despertado um novo interesse pela ideia. A proposta germinou na produção de um filme — *Star Wars: The Clone Wars* — em 2008, e uma série produzida a partir dele. Em 2014 foi ao ar, *Star Wars Rebels: Faíscas da Rebelião*, que serviu como precursora da série *Star Wars: Rebels*, um grande sucesso de audiência em 2016.

FIGURA 10 – TRIPULAÇÃO DE STAR TREK: A SÉRIE ANIMADA

Fonte: Memory Alpha. Disponível em: <http://goo.gl/Cy1KO1>.

Na forma cinematográfica propriamente dita, *Star Trek: O Filme* foi lançado em 1979. O primeiro filme da franquia foi produzido por Gene Roddenberry e contou com direção de Robert Sie e escrita de Alan Dean Foster e Harold Livingston. A duração total foi de 132 minutos, e a narrativa focou-se no retorno de *James T. Kirk* para o comando de *Enterprise*, com o intuito de fazer frente uma ameaça: *V'Ger*.

Na realidade, esta entidade tratava-se da sonda *Voyager 6*, a qual havia sido enviada pelos terráqueos para explorar o espaço e colher informações. Durante sua longa jornada, o equipamento foi danificado e posteriormente encontrado por um coletivo alienígena composto de máquinas conscientes, as quais extrapolaram a programação da sonda como direcionada para a aprendizagem de tudo que fosse possível. No caminho de cumprir sua missão, a quantidade de informações foi tamanha que permitiu que aquele equipamento desenvolvesse consciência. Uma vez que sua missão havia sido concluída, *V'Ger* retornou ao seu local de origem, a *Terra*, para reencontrar seu criador. Nas palavras de *Spock*:

> *Kirk*: Você estava certo sobre V'Ger?
> *Spock:* Uma forma de vida em si, uma entidade vital consciente.
> *Chapel:* Uma máquina viva?
> *Kirk*: A *Enterprise* é considerada [por ela como] uma máquina viva. É por isso que a sonda refere-se a ela como uma entidade.
> *Spock*: Eu vi o planeta [de] *V'Ger*, um planeta habitado por máquinas vivas. Tecnologia inacreditável. *V'Ger* tem conhecimento que expande-se [para além] [d]esse universo. E, ainda assim, com toda sua lógica pura… *V'Ger* é estéril, fria, sem mistério, sem beleza. Eu deveria saber.
> *Kirk*: Saber? Saber o que? *Spock*, o que você deveria saber?
> *Spock*: Esse simples sentimento… está além da compreensão de *V'Ger.* Sem significado, sem esperança… Jim, sem respostas. Está perguntando coisas. 'É isso que eu sou, não sou nada mais? (WISE, 1979).

A partir desta constatação, *Spock* compreendeu que *V'Ger* não os estava ameaçando a partir de uma intencionalidade destrutiva ou algum princípio bélico. Tratava-se, pois, de uma jornada em busca da transcendência:

> *Spock*: Talvez não. …Capitão… V'Ger tem que evoluir. Seu conhecimento atingiu os limites deste universo e deve evoluir. O que isso requer de seu Deus, doutor, é a resposta para a questão, 'Não há algo a mais?'

> *McCoy*: O que há além deste universo, Spock?
> *Decker*: Outras dimensões, seres de nível superior.
> *Spock*: A existência disso não pode ser logicamente comprovada, no entanto V'Ger é incapaz de acreditar neles.
> *Kirk*: O que V'Ger precisa, em ordem de evoluir, é uma qualidade humana. Nossa capacidade de pensar para além da lógica.
> *Decker*: E juntando-se ao seu Criador talvez eles consigam isso.
> *McCoy*: Você quer dizer que essa máquina quer se unir fisicamente a um humano? Isso é possível? (WISE, 1979).

FIGURA 11 — UNIÃO ENTRE DECKER E V'GER

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/ibXbx0>.

V'Ger fundiu-se com *Decker* (Stephen Collins) em um procedimento bastante místico que deu origem a uma nova forma de vida. Algo que *Spock* considerou como "um novo passo na escala da evolução". (WISE, 1979).

Star Trek: A Ira de Khan, de 1982, foi a segunda produção cinematográfica da franquia, com o total de 113 minutos. Contando com direção de Nicholas Meyer e escrita conjunta de Gene Roddenberry, Harve Bennet, Jack B. Sowards e Samuel A. Peeples. A história destinou-se a retratar o retorno de *Khan Noonien Singh*, um humano geneticamente modificado que havia sido apresentado originalmente em *TOS*. Uma das cenas finais é das mais importantes de toda a franquia, visto que *Spock* sacrificou-se para salvar a *Enterprise*:

> *McCoy*: Não! Você vai inundar todo o compartimento!
> *Kirk*: Ele vai morrer!
> *Scott*: Senhor! Ele já está morto.
> *McCoy*: É tarde demais, Jim.
> *Kirk*: Spock!
> *Spock*: Nave… fora de perigo?
> *Kirk*: Sim.
> *Spock*: Não se aflija, Almirante, …é lógico. A necessidade de muitos …deve prevalecer sobre
> *Kirk*: …as necessidades de poucos.
> *Spock*: Ou de um. …Eu nunca fiz o teste de Kobayashi Maru …até agora. O que você acha da minha solução?
> *Kirk*: Spock!
> *Spock*: Eu fui …e sempre serei …seu amigo. …Vida longa …e próspera.
> *Kirk*: Não! (MEYER, 1982).

FIGURA 12 — SACRIFÍCIO DE *SPOCK*

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <https://goo.gl/p900ws>.

A terceira produção cinematográfica estreou em 1984, com o título *Star Trek: À Procura de Spock*. Após os eventos do filme anterior, a tripulação de *Enterprise* lançou-se em uma missão para resgatar o *katra* — o espírito de *Spock*. O filme, com apenas 105 minutos, foi dirigido por Leonard Nimoy e escrito por Harve Bennett.

FIGURA 13 — RESSURREIÇÃO DE *SPOCK*

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/G6HguA>.

Todavia, o arco narrativo que havia sido iniciado em *TWK* só foi concluído em 1986, com o quarto filme: *Star Trek: A volta para a Terra*. Mais uma vez com direção de Nimoy, a escrita foi de Harve Bennet, Steve Meerson, Peter Krikes e Nicholas Meyer, e teve duração total de 122 minutos. A franquia retornou para o cinema alguns anos depois, em 1989, com *Star Trek: A Última Fronteira*. Com direção de William Shatner, a narrativa tem apenas 106 minutos. Seu foco foi a jornada de *Sybok*, irmão de *Spock*, que buscava explorar o centro da galáxia para encontrar a origem de todo o universo.

A presença no cinema da tripulação original de *Enterprise* chegou ao fim com a obra *Star Trek: O Continente Desconhecido*, lançada em 1991. Com direção de Nicholas Meyer e duração de 110 minutos, a narrativa teve a intenção de oferecer a criação de um período de paz entre o *Império Klingon* e a *Federação*.

4.5 AS NOVAS GERAÇÕES DE STAR TREK

Star Trek: A Nova Geração, a série sucessora da encarnação original, teve sua ambientação centrada em cem anos após as aventuras de *Kirk*. O primeiro episódio foi ao ar em 1987. A série possuiu o total de sete temporadas e cento e setenta e seis episódios. A nova tripulação de *Enterprise* era composta por: *Capitão Jean-Luc Picard* (Patrick Stewart), *Primeiro Oficial Comandante William Riker* (Jonathan Frakes), *Segundo Oficial Data* (Brent Spiner), *Chefe de Segurança Tasha Yar* (Gates McFadden), *Oficial de Navegações Tenente Geordi La Forge* (LeVar Burton), *Oficial Junior Tenente Worf* (Michel Dorn) e *Wesley Crusher* (Will Wheaton).

FIGURA 14 – TRIPULAÇÃO DE STAR TREK: NEXT GENERATION

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/iUW88m>.

Foi em *A Nova Geração* que diferentes aspectos explorados em *VOY* germinaram. O primeiro deles foi a questão de *Data*, androide que buscava compreender e ser cada vez mais humano. O segundo foi a exploração do espaço de *holodeck*, o qual possibilitou a escrita e produção de narrativas que não se centravam,

necessariamente, em ambientações espaciais. E, por fim, mas não menos importante, foi a apresentação do coletivo *Borg*, o qual seria o principal antagonista da tripulação de *Voyager*.

Star Trek: Deep Space Nine (*DS9*) foi a primeira série de *Star Trek* que retirou o foco de uma embarcação e passou para uma estação espacial. Criada por Rick Berman e Michael Piller, o primeiro episódio foi ao ar em 1993, sendo seguido de cento e setenta e cinco, divididos ao longo de sete temporadas. Ao transformar o eixo narrativo, os episódios focaram-se na discussão de temas que ainda não haviam sido explorados em *Star Trek*, como a posição da religião e os horrores de um extenso conflito bélico que envolveu os quadrantes *Alfa, Beta* e *Gamma*. Além disso, o diferencial de *DS9* foi a inserção de um personagem negro no posto de capitão: *Benjamin Sisko*. Se na década de 1960 uma negra estava posicionada próxima à esfera do comando de *Enterprise*, coube a 1990 a possibilidade de um negro ocupar a posição principal.

FIGURA 15 – TRIPULAÇÃO DE STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/pnNh8q>.

Focado na tripulação de *A nova geração*, o filme *Star Trek: Generations* foi

lançado em 1994. A narrativa tratou de fornecer uma maneira de contato entre *Jean-Luc Picard*, e seu predecessor, *James T. Kirk*. Dirigido por David Carson e com o total de 118 minutos, retratou a destruição da *Enterprise-D*.

FIGURA 16 — ENCONTRO DE *PICARD* E *KIRK* EM *STAR TREK: GENERATIONS*

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/O6T1Lz>.

De modo magistral, em 1996 foi exibido *Star Trek: Primeiro contato*. Apresentando uma nova embarcação, a *Enterprise-E*, sob o comando da tripulação de *TNG*. Com direção de *Jonathan Frakes*, a narrativa começou com a ameaça de um *Cubo Borg* que avançava contra a Terra. Graças à ação de *Picard*, a ameaça foi neutralizada. Todavia, uma embarcação menor *Borg* conseguiu escapar e voltar no tempo, assimilando a Terra e toda sua população. *Enterprise-E* a seguiu, e ambos se encontraram em 2063. Este filme demonstrou ser significativo para oferecer compreensão em torno dos *Borg*.

Novamente com direção de Jonathan Frakes, *Star Trek: Insurreição* foi exibido em 1998 e marcou uma mudança no desenrolar narrativo. Focou-se menos na questão das máquinas, um tema que havia estado presente em pelo menos dois filmes, e marcou a ação de rebelião da tripulação da *Enterprise*-E, comandada por *Picard*, contra a *Frota Estelar*, dado que a mesma se aliou a outra espécie, com o intuito de suprimir uma terceira. Com duração de 103 minutos, o filme revelou uma possibilidade que havia sido explorada apenas brevemente em *TNG*: a existência da corrupção dentro da

Federação.

Em vinte e seis de setembro de 2001, foi ao ar *Star Trek: Enterprise*. Sucessora de *VOY* na posição de carro chefe da UPN, a série optou por retratar as primeiras aventuras dos terráqueos no espaço, através da *Enterprise NX-01* e anterior à criação da *Federação*. Desse modo, a série foi iniciada em 2151 (cento e quinze anos antes de *TOS)* e concluída em 2161. A tripulação foi composta por: *Capitão Jonathan Archer* (Scott Bakula), *Primeira Oficial* e *Oficial de Ciência*, a *Vulcan T'Pal* (Jolene Blalock), *Engenheiro Chefe Charles "Trip" Tucker III* (Connor Trinneer), *Oficial Tático Malcolm Reed* (Dominic Keating), *Oficial de Comunicação Hoshi Sato* (Linda Park), *Timoneiro Travis Mayweather* (Anthony Montgomery) e *Dr. Phlox* (John Billingsley), *Chefe Médico*.

FIGURA 17 — TRIPULAÇÃO DE STAR TREK: ENTERPRISE

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/Krr2zM>.

ENT foi capaz de explorar três temáticas bastante importantes em relação à

franquia de *Star Trek*. A primeira foi através dos *Augments*, humanos geneticamente modificados que possuíam grau de parentesco com *Khan*[27]. Na conclusão de tal narrativa, ofereceu-se um certo *insight* para a origem do processo de criação de *Data*. Além disso, a tripulação teve um breve encontro com os *Borg*, a partir de remanescentes de *O primeiro contato*, e responsáveis por enviar para o *Quadrante Delta* a primeira mensagem de existência do planeta Terra, bem como a importância de sua assimilação para a *Coletividade*.

Star Trek: Nêmeses, o décimo filme da franquia de *Star Trek*, foi exibido em 2002. Com direção de Stuart Baird, e escrita de John Logan, a temática da engenharia genética ressurgiu, através da apresentação de um clone de *Picard*, feito pelos *Romulans*, com o nome de *Shinzon* (Tom Hardy). Criado para servir de arma, o mesmo foi abandonado em *Remus*. Lá, ele se tornou líder dos *Remans*, bem como eliminou o *Senado Imperial Romulan*.

Além do embate entre *Picard* e *Shinzon*, também foi apresentado o personagem *B-4*, um androide que seria uma versão menos avançada de *Data*. Para derrotar *Shinzon*, *Data* sacrificou-se, mas antes havia transferido *engramas* para a rede bioneural de *B-4*. De maneira que, para *Picard*:

> *Picard*: Eu não sei se tudo isso fez algum sentido. Eu queria que você soubesse que tipo de homem ele era. Em sua busca para ser mais como nós… ele nos ajudou a ver o que significa ser humano.
> *B-4*: Meu… meu irmão não era humano.
> *Picard*: Não, ele não era. Mas sua admiração, sua curiosidade sobre todas as facetas da natureza humana… permitiram que todos nós víssemos as melhores partes de nós mesmos. Ele evoluiu. Ele abraçou a mudançca porque ele sempre quis ser melhor do que ele era.
> *B-4*: Eu… Eu não entendo.
> *Picard*: Bom, eu espero que um dia você entenda. (BAIRD, 2002).

[27] Para mais informações ver: BUSCH, Willian Perpétuo. Star Trek e Engenharia Genética: Emergência Ontológica da Vontade de Poder. 2015, Curitiba: Pós-Graduação de Sociologia e Ciência Política UFPR, 2015. Disponível em: <http://www.e-democracia.com.br/sociologia/anais_2015/pdf/AFGT.pdf>.

FIGURA 18 — PICARD ENFRENTA SEU CLONE

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/mi4Eej>.

4.6 O REBOOT

Após *Nemesis*, a grande série *Star Trek* entra em uma nova etapa de produção. Para compreendê-la, faz-se necessário lançar luz ao conceito cinematográfico de *reboot*. Na perspectiva de Thomas R. Willits, o *reboot* visa construir uma nova linha narrativa dentro de uma franquia que desconsidera as histórias anteriores, mas ao mesmo se aproveita de alguns de seus elementos. (WILLITS, 2009).

Fica claro que ao passar por este procedimento, *Star Trek* pôde reexplorar narrativas e ao mesmo tempo manter um certo grau de continuidade com aquilo que já era conhecido pelos fãs. Para ocupar o cargo de diretor da nova fase de *Star Trek*, J.J. Abrams foi escolhido. Responsável por séries de alto sucesso, como *Alias, Lost* e *Fringe* e posteriormente escolhido pela Disney para dirigir *Star Wars VII: O Despertar da Força* (2015), configura-se uma das principais figuras da ficção científica cinematográfica contemporânea.

A nova tripulação de *Enterprise,* se é que se pode dizer assim, era formada por *James T. Kirk* (Chris Pine), *Spock* (Zachary Quinto), *Spock* (Leonard Nimoy), *Nyota Uhura* (Zoe Saldana), *Dr. Leonard "Bones" McCoy* (Karl Urban), *Montgomery "Scotty" Scott* (Simon Pegg), *Hikaru Sulu* (John Cho) e *Pavel Chekov* (Anton Yelchin).

FIGURA 19 — NOVA TRIPULAÇÃO DA *ENTERPRISE*, COM J. J. ABRAMS AO CENTRO

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < https://goo.gl/qmIEec>.

A história focou-se na ação de *Nero* (Eric Bana), um *Romulan* que voltou para o passado com o intuito de destruir a *Federação*, e por conta disso criou uma nova linha do tempo, sendo *Spock* (Nimoy) seu co-criador. A ameaça de *Nero* foi impedida pela ação da tripulação de *Enterprise*, mas antes disso o *Romulan* foi responsável pela destruição de *Vulcan*, alterando significativamente a posição dos *Vulcans* neste novo universo. Posicionamento que foi revelado no diálogo estabelecido entre os dois *Spock's*:

> Spock: Pai.
> *Spock Prime*: Eu não sou seu pai. Há poucos Vulcans vivos, não podemos ignorar um ao outro.
> *Spock*: Então por que você mandou Kirk à bordo, quando você sozinho poderia ter explicado a verdade?
> *Spock Prime*: Porque vocês precisavam um do outro. Eu não podia privar você da revelação de tudo o que vocês conquistaram juntos. De uma amizade, do que define vocês dois, em maneiras que você não percebe ainda.
> *Spock:* Como você persuadiu ele a manter seu segredo?
> *Spock Prime*: Ele inferiu que paradoxos de fim de universo o fariam quebrar sua promessa.
> *Spock*: Você mentiu.
> *Spock Prime:* Oh, eu… eu deixei implícito.
> *Spock*: Um jogo.
> *Spock Prime*: Um ato de fé. Um que eu espero que você possa repetir no futuro na Frota Estelar.
> *Spock:* Em frente à extinção, é apenas lógico eu devolver meu distintivo da comissão da Frota Estelar e te ajudar a reconstruir nossa raça.
> *Spock Prime:* E ainda, você pode estar em dois lugares ao mesmo tempo. Eu incito você a permanecer na Frota Estelar. Eu já localizei um planeta adequado para estabelecer uma colônia Vulcan. Spock, neste caso, faça a você mesmo um favor. Fique longe da lógica. Faça o que parece certo. Como uma despedida comum pareceria apenas auto-serviente, eu devo simplesmente desejar boa sorte. (ABRAMS, 2009).

A ideia da viagem no tempo aqui é a seguinte: no momento em que ela aconteceu, não se tratou de uma ida do presente para o passado do presente. Mas sim, a criação de um novo passado a partir do presente. De tal modo que, atualmente, há dois grandes universos em *Star Trek* – um baseado nas narrativas, filmes, séries, livros etc., e outro fundado nessa incursão temporal. Esta nova linha do tempo também é chamada de *Abramverse,* termo que associa o nome de Abrams a noção de universo. É importante destacar também que a relação entre uma linha do tempo e outra é feita

em termos de "realidades paralelas". Por sua vez, há algumas narrativas no universo principal que exploraram incursões em outras realidades, para além deste novo universo.

O segundo filme da nova fase, *Star Trek - Além da Escuridão*, foi exibido em 2013 e seguiu a sequência dos eventos apresentados no filme anterior. Mais uma vez com direção de J.J. Abrams, a história apresentou um personagem que já era conhecido pelos fãs, mas agora em uma encarnação diferente nesta nova linha temporal: *Khan Noonien Singh* (Benedict Cumberbatch).

Encontrado pelo *Almirante Alexandre Marcus* (Peter Weller), *Khan* foi utilizado inicialmente para ajudar no desenvolvimento da *USS-Vengance*, uma embarcação da *Federação* que fosse capaz de conter os *Klingons*, um conflito que se aproximava cada vez mais de ocorrer. A justificativa dada por *Khan* para suas ações foi bastante impressionante e revelou aspectos ainda não discutidos sobre a própria *Federação*:

> *Kirk:* Por que um *Almirante* da *Frota Estelar* pediria a um homem congelado de trezentos anos ajuda?
> *Khan:* Porque eu sou melhor.
> *Kirk*: Em que?
> *Khan*: Tudo. *Alexander Marcus* precisou responder a uma ameaça não civilizada em um tempo civilizado, e para isso ele precisou da mente de um guerreiro, minha mente, para desenhar armas e naves de guerra.
> *Spock*: Você está sugerindo que o *Almirante* violou todas as regulações que ele jurou apoiar, simplesmente porque ele quis explorar seu intelecto.
> *Khan*: Ele quis explorar minha selvageria. Intelecto sozinho é inútil em uma briga, senhor *Spock*. Você, você não pode sequer quebrar uma regra. Como esperam que você quebre ossos? *Marcus* me usou para desenhar armas, para ajudá-lo a realizar sua visão de uma *Frota Estelar* militarizada. Ele enviou vocês para usar minhas armas. Para atirar meus torpedos em um planeta não suspeito. E então ele propositalmente alojou sua nave em território inimigo, levando a um resultado inevitável. Os *Klingons* viriam procurando por quem quer que fosse o responsável e vocês não teriam chances de escapar. *Marcus* finalmente teria a guerra que ele falou sobre. A guerra que ele sempre quis.
> *Kirk*: Não. Não. Eu vi você abrir fogo em uma sala cheia de oficiais da *Frota Estelar* desarmados. Você os matou à sangue frio!
> *Khan:* Marcus tirou minha tripulação de mim.
> *Kirk*: Você é um assassino!
> *Khan:* Ele usou meus amigos para me controlar. Eu tentei contrabandeá-los em segurança, ocultando deles em algumas das armas que havia desenhado, mas fui descoberto. Eu não tive escolha a não ser escapar. E quando fiz, eu tinha todas as razões para suspeitar que *Marcus* havia matado cada uma das pessoas que eu tinha de mais quistas. Então eu respondi gentilmente. Minha

> tripulação é minha família, *Kirk*. Há algo que você não faria por sua família? (ABRAMS, 2013).

Não sem grandes custos, *Khan* foi derrotado e retornado para seu *cryotube*, bem como o restante de sua tripulação, revelando assim que ainda não havia espaço para humanos geneticamente modificados dentro da *Federação*.

FIGURA 20 — *ENTERPRISE* DANIFICADA DURANTE O CONFRONTO CONTRA *KHAN*

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/NXBAZs>.

Anunciado em 2014, *Star Trek - Sem Fronteiras*, estreou nos cinemas em julho de 2016. O filme foi dirigido por Justin Lin, com roteiro de Simon Pegg e Doug Jung. Três anos se passaram desde que a *Enterprise* começou a sua missão de cincos anos no espaço profundo, e a narrativa visou apresentar uma tripulação mais madura. O antagonista é *Krall* (Idris Elba), outrora um capitão da *Frota Estelar*, agora ele visa destruir a *Federação* por não concordar com suas premissas pacifistas.

Para 2017 foi anunciada uma nova série, *Star Trek: Discovery*. Criada por Bryan Fuller e Alex Kurtzman, a série será exibida pela plataforma online *CBS All Access*. A história irá se passar dez anos antes da série original de *Star Trek*, e não tem relação

com os *reboots*.

FIGURA 21 – LOGO DA NOVA SÉRIE

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/0jiIP6>.

4.7 AXANAR E RENEGADES

Além das obras mencionadas, há diversas outras que compõem o fenômeno *Star Trek*. Há um extenso material no formato de livros e HQs, que narraram e exploraram com maior detalhe pontos bastante específicos. Adiciona-se, também, as produções feitas por fãs, as quais usam a marca *Star Trek*, mas são impossibilitadas legalmente de ter qualquer ganho monetário com suas atividades. Entre tantas, creio que é importante destacar duas delas. Ambas vêm ganhando cada vez mais espaço na mídia e demonstrando que há constantes releituras e interpretações sobre a cosmologia e a ética retratada nas séries e nos filmes.

Em 2014 foi divulgado um curta com o título de *Prelúdio para Axanar*, o qual serviria para introduzir um longa intitulado *Star Trek: Axanar*. A partir de uma campanha no Kickstarter[28], a produção alcançou uma quantia bem maior do que esperava – dos $10.000 iniciais, $100.000 foram alcançados e ultrapassados. O curta foi filmado como um documentário composto a partir do relato de diferentes capitães que lutaram na *Guerra dos Quatro Anos*, um conflito entre a *Federação* e os *Klingons*.

A qualidade da filmagem, figurino, bem como da computação gráfica é impressionante e capaz de rivalizar com a obra de J. J. Abrams. A proporção de *Axanar* foi tamanha que a CBS abriu um processo contra seus produtores, acusando-os de uso indevido da marca "*Star Trek*". Em defesa, a equipe apontou diversos elementos de *Star Trek* que não estão regidos por tais regulações, e são passíveis de serem encontrados em diferentes filmes, séries e livros de ficção científica.

---

[28] Site de financiamento coletivo que pretende apoiar projetos inovadores e produzidos de forma independente.

FIGURA 22 – STAR TREK: AXANAR

Fonte: Axanar Productions. Disponível em: <http://goo.gl/r0nFrv>.

Tão impressionante quanto *Axanar*, foi *Star Trek: Renegados*. Também um filme de fãs, baseado na grande franquia e com a participação de vários atores que trabalharam tanto nos filmes quanto nas séries de televisão. Para ser produzido, o financiamento contou com ampla participação de outros fãs e interessados, a partir do *crowdsourcing*[29]. A ideia era que o episódio, que foi lançado em agosto de 2015, se transformasse em uma série de exibição exclusiva na *web,* o que não ocorreu até o momento.

A prerrogativa de *Star Trek: Renegados* foi bastante interessante, pois se passava dez anos após o retorno de *Voyager* para o quadrante *Delta*. A *Federação* estava experimentando uma situação bastante complexa, dado que os planetas que forneciam cristais *dilithium* estavam "desaparecendo", e não havia qualquer tipo de pista para explicar tais fenômenos. No entanto a *Federação* não poderia investigar isto sem causar instabilidade política na região. O Almirante *Pavel Chekov* (Walter Koenig), contatou

[29] Em português, o termo pode ser traduzido para "colaboração coletiva" e consiste em obter financiamento sem depender de grandes empresas, fornecedores ou equipe. Uma das formas de ser realizado é através do Kickstarter, já apresentado.

Comandante Tuvok (Tim Russ), chefe da *Section 31* – o qual contratou uma tripulação de renegados, mercenários e criminosos para investigar os estranhos eventos que estavam ocorrendo.

Na mesma esteira de *Janeway*, quem assumiu o comando no posto de capitã foi *Lexxa Singh* (Adrienne Wilkinson), uma *augment* descendente direta de *Khan*. Além disso, o filme contou com a participação de *Dr. Lewis Zimmerman* (Robert Picardo), *Doutora Lucien* (Sean Young), *Ragnar* (Gary Graham), *Almirante Owen Paris* (Richard Herd), *Iceb* (Manu Intiraymi), *Shree* (Courtney Peldon), *T'Leah* (Larissa Gomes), *Fixer* (Eduard Furlonog).

FIGURA 23 – TRIPULAÇÃO DE *RENEGADES*

Fonte: *Star Trek: Renegades* website. Disponível em: <http://goo.gl/EzTnyJ>.

4.8 CONCLUSÃO

Neste capítulo busquei situar o leitor no universo de *Star Trek.* Para aqueles que nunca assistiram a um episódio ou a alguma película, a franquia parece ser bastante hermética e complexa. E, de fato, é. Certamente deixei de lado diversos aspectos que a compõem, dado as limitações e restrições. Entretanto, deve-se ter como horizonte que os livros, quadrinhos e jogos da franquia também participam de maneira significativa no processo de composição deste fenômeno cultural, além, é claro, da imensa comunidade de fãs, que está para além do escopo desta reflexão.

Na abrangência da série clássica, foi feito um esforço para situá-la em duas frentes distintas. A primeira em relação aos impactos na mídia e na cultura, que esta produziu ao ter sido exibida. A personagem de *Uhura* tornou possível perceber a imbricação e ramificação do poder imagético da ficção científica como uma ferramenta de inserção no real.

Com *A Nova Geração*, a franquia transformou de maneira significativa seu próprio universo, bem como diversas de suas concepções. A possibilidade de aplicação dos efeitos especiais permitiu gerar um critério de imersão superior, além de abordar temas que não haviam sido tocados anteriormente, algo que se tornou ainda mais perceptível em *Deep Space 9*, como seu enfoque na religião e na guerra.

Star Trek: Voyager é uma reinvenção de todas as séries que a antecederam, na medida em que continua muitos dos temas supracitados, mas produz rupturas bastante significativas. A emergência de *Axanar* e *Star Trek: Renegados*, apenas dois exemplos de uma imensa lista de produções de fãs, colocou em destaque novas questões, que perpassaram desde o uso dos direitos autorais e do conteúdo cultural da franquia, à suspensão da noção de que os fãs recebem tais produções de maneira passiva, sendo capazes de responde-las de forma constante, significativa e abrangente.

FIGURA 24 – FANART DE VOYAGER

Fonte: Fanart.tv. Disponível em: <https://goo.gl/qjCTT2>.

5 A CONSTRUÇÃO ETNOGRÁFICA DE STAR TREK: VOYAGER

5.1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo foco-me na descrição da série *Star Trek: Voyager*, situando-a inicialmente em seu contexto de produção, bem como elementos que a bordejam dentro de outras mídias, como livros e jogos. Em seguida, apresento a série como seu produto final após ter sido exibida na televisão: a forma de um *box c*omposto por *DVDs*. Reflito sobre uma possibilidade alternativa de acesso a este material, através do uso de mecanismos *P2P*, como o *Torrent*. Ao mesmo tempo em que explico quais os caminhos possíveis para entrar em contato com a série, indico também que o acesso ao campo foi um fenômeno que se constituiu a partir de uma relação fundamental com a Internet.

Uma vez que o procedimento de acesso ao campo foi construído, apresento algumas reflexões teóricas sobre a série de *Star Trek: Voyager*. Combinando um teor acadêmico com índices informativos, este material serviu como base para que se pudesse lançar alguma luz sobre muitos elementos que acabam se tornando invisíveis dentro dos episódios.

A construção da etnografia refletiu sobre algumas implicações de como propor a estruturação e coesão de uma análise antropológica a partir de uma série televisiva. Uma vez que isto foi feito, passei a explicar quem eram os tripulantes de *Voyager*, bem como a descrição técnica e espacial da embarcação, preparando assim o leitor para o capítulo seguinte.

5.2 CONCEITUALIZAÇÃO DE STAR TREK: VOYAGER

Composta por cento e sessenta e oito episódios, divididos em sete temporadas, *VOY* foi uma narrativa com grande extensão[30], principalmente quando comparada com *A Série Original*. Além disso, foi uma das poucas séries de *Star Trek* que não enfrentou a constante ameaça de ser cancelada durante seu período de exibição.

O contexto mercadológico de produção de *VOY* pode ter contribuído para garantir sua estabilidade e duração. A *Paramount*, produtora das séries de *Star Trek*, havia sido adquirida pela *Viacom*, que também comprou o *TVX Group*. A conjunção destes três grupos resultou na criação da *Paramount Station*, que, ao se associar com a *Chris-Craft Industries*, deu origem à *United Paramount Networks* (UPN). *VOY* foi idealizada para ser a série que funcionaria como "carro chefe" de exibição e uma vez encerrada, seu posto foi ocupado por *Star Trek: Enterprise* (2001-2005). Após a finalização desta, o canal *UPN* foi adquirido pela *Warner*, e nenhuma outra série até então foi produzida ou exibida.

Os eventos de *Star Trek*, incluindo aqueles que foram apresentados em *VOY*, não se resumiram apenas ao que foi exposto na mídia televisiva. Entre 1995 e 2016, quarenta livros foram publicados, por diferentes autores, a partir da autorização da *Paramount*, que é necessária para que o texto seja considerado parte da franquia. Quando uma narrativa adquire tal estatuto, ela se torna *canônica*. Assim, ela tem um certo grau de concordância e compatibilidade com as obras de outras mídias.

As produções *não-canônicas* são feitas sem a autorização prévia da *Paramount* e costumam não ter uma dependência tão restrita ao restante do universo. Convém destacar que, nesta dissertação, eu lidei apenas com a série, que é uma obra canônica por excelência. Todavia, isto não significa que as obras não-canônicas sejam menos

---

[30] O que não implica, necessariamente, que a série seja um objeto de veneração por fãs. Por exemplo, a série *Firefly* (2002), contou apenas com quatorze episódios exibidos antes de seu cancelamento. A reação dos fãs foi tamanha que a emissora responsável, *Fox*, acabou produzindo um longa-metragem em 2005 para "concluir" a história.

importantes, pois é o conjunto de ambas que compõe o universo cultural de *Star Trek*.

Os textos canônicos retratavam aventuras paralelas, tanto durante a estadia de *Voyager* no *Quadrante Delta* quanto após seu retorno ao *Alfa*. Destas narrativas, vinte e uma foram diretamente interconectadas com os eventos da série e devidamente numeradas, tal como consta no Apêndice 1. Incluíram-se ainda onze livros não numerados, publicados entre 1996 e 2006 (Apêndice 2). Em 2003, foi realizado o *relaunch* de *Voyager*, marcando a apresentação de um novo conjunto de narrativas, que foram ambientadas posteriormente ao retorno da embarcação para o *Quadrante Alpha* (Apêndice 3). Foram produzidas, ainda, cinco novelizações de episódios (Apêndice 4), bem como a ramificação da narrativa em HQs (Apêndice 5) e jogos (Apêndice 6).

Sobre a questão do jogo, convém destacar duas grandes ramificações que tem relação com *VOY*. A primeira é a obra *Star Trek Voyager: Elite Force*. Trata-se de um *FPS*[31], desenvolvido pela *Raven Software* e distribuído pela *Activision*. Lançada em vinte de setembro de 2000, originalmente apenas para o computador[32] e posteriormente adaptada para o console *Playstation 2*. A história do jogo foi inserida dentro da sexta temporada da série e narrou a ação da *Equipe de Risco*, um grupo tático de segurança de *Voyager*. O *player*[33] assumia o controle do *Alferes Alex Munro*[34], recebendo uma vasta lista de missões que tinham por objetivo principal resguardar a embarcação de ameaças externas. Além disso, o jogo disponibilizou a opção *multiplayer*, permitindo a interação entre trinta e dois jogadores ao mesmo tempo. Em maio de 2001 foi lançada uma expansão para o jogo, permitindo novos modos de interação e combate, além de dois arcos narrativos extras para o *singleplayer*.

Já a segunda ramificação é significativamente mais abrangente que a primeira,

---

[31] *FPS* é a sigla para *First Person Shooter*. Neste tipo de produção, o jogador assume o ponto de vista de um determinado personagem, e explora fases e missões com uma arma, que permite que ele enfrente ameaças, monstros, etc. Obras como *Doom* (1993), *Quake* (1996), *Unreal Tournament* (1999) e *Half Life* (1998) fundaram o gênero.

[32] Em específico, para o *Windows*.

[33] Uso o termo *player* para identificar o sujeito que está jogando.

[34] Personagem criado exclusivamente para o jogo.

mas também é difusa e não está inserida dentro da série em um sentido propriamente dito. Trata-se de *Star Trek: Online*, e em específico, a expansão[35] *Delta Rising*. Esta obra é um *Multi Massive Online RPG*, desenvolvido pela *Cryptic Studios* e lançado para o computador em dois de fevereiro de 2010. A história se passa no século vinte e cinco, trinta anos após os fatos ocorridos em *Star Trek: Nemesis*. Diferente de outras produções do tipo, há duas linhas de expansão dos eventos em questão. O primeiro é dado através da *season*, que atualmente se encontra na 11.5. O segundo são os pacotes de expansão, semelhantes àqueles que foram concebidos para o *STF*: *Legacy of Romulus*, de vinte e um de março de 2013 e *Delta Rising*, de quatorze de outubro de 2014, o qual trouxe de volta diversos atores de *VOY* para performar as vozes dos *NPCS* tais como *Tuvok*, *Harry Kim*, *Seven of Nine*, *Doctor* e *Neelix*. Além disto, o *player* teve a oportunidade de explorar o *Quadrante Delta* bem como os diferentes povos alienígenas que *Voyager* havia encontrado anos antes.

---

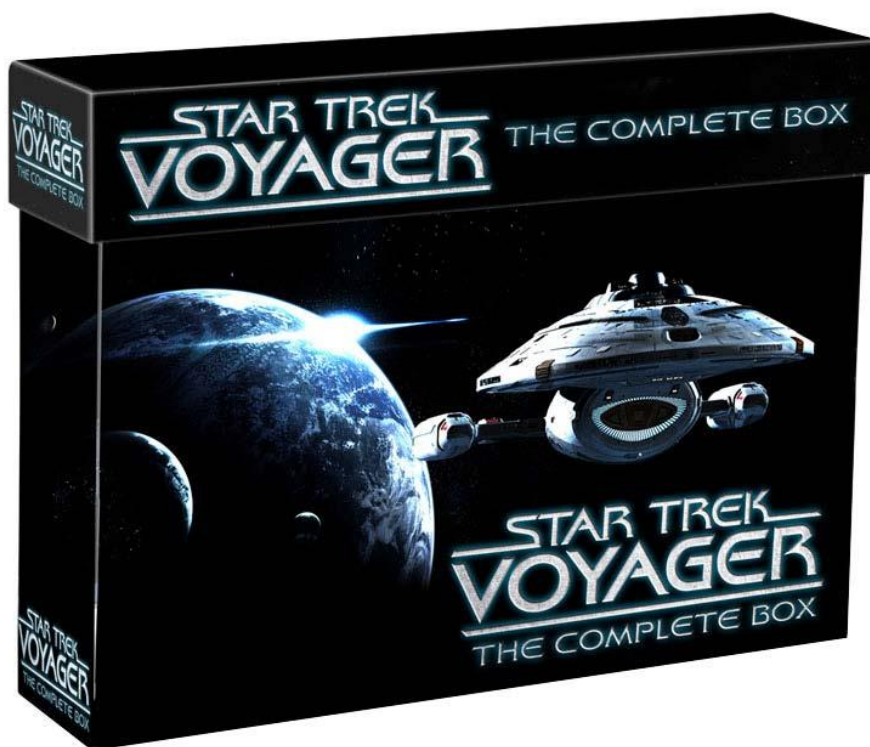
[35] As expansões são bastante comuns no ambiente dos jogos. Mas há outras maneiras de se adicionar novos conteúdos a uma obra: há as *DLCS*, que são "mini expansões", e os *mods*. O primeiro costuma ser vendido a um preço bastante acessível, enquanto o segundo é feito por fãs a partir de diferentes ferramentas de edição.

5.3 STAR TREK: VOYAGER E A INTERNET

Com a questão dos jogos explicitada, mas certamente não resolvida, dado que ambos também podem ser alvo de investigações antropológicas futuras, convém retornar agora para a estruturação do trabalho de campo sugerido.

Em específico, a etnografia foi produzida a partir da experiência de assistir a série *Star Trek: Voyager*. Todavia, a mesma já foi ao ar nos Estados Unidos da América, e no Brasil não há nenhuma emissora de TV exibindo, sendo necessário recorrer aos *DVDs*. Isto porque, após serem exibidas, as séries são lançadas nesse formado de mídia e recebem o nome de *box*.

O *box* de *VOY* se chama *Star Trek Voyager: The Complete Series*, e poderia ser adquirido pela *Amazon*, no valor aproximado de $278,57. Dividido em sete caixas, cada uma de cor específica e numeração, que indica sua temporada de pertencimento. No total, foram produzidos quarenta e sete DVDs, abrangendo todos os episódios, além de diversos comentários extras sobre filmagens e o processo de produção.

FIGURA 25 – BOX DE VOYAGER

Fonte: HeadHunter's Holosuite Wiki. Disponível em: <http://goo.gl/kYTmSZ>.

O acesso aos comentários de diferentes sujeitos envolvidos com a produção de *Star Trek* adveio de um material *extra*, que foi disponibilizado como *bônus*. Tratava-se de um conjunto de asserções e perspectivas dos produtores sobre as sete temporadas que mostrava uma faceta que não é possível acessar, ou até mesmo perceber, apenas assistindo aos episódios. Todavia, esse material adquiriu uma funcionalidade apenas de apoio, na medida em que serviam para reificar certas noções descobertas na etnografia. Convém indicar que seria um caminho bastante diferente tomar os comentários como uma etnografia, indo para uma outra orientação textual que visaria expor quais as inspirações e intenções na produção de cada um dos episódios.

Foi possível, também, encontrar todos os episódios em sites de *Torrent*[36], o qual é um meio de comunicação *P2P*, que permite o intercâmbio de arquivos entre diferentes computadores. Trata-se de uma maneira de comunicação entre computadores, nas quais há protocolos básicos de transmissão de um ponto a outro, independente do conteúdo mediado. (BERRY, 2008, p. 205).

Neste tipo de acesso ao conteúdo, é conveniente se atentar para os aspectos tidos como não-legais. Robert Clark os explicitou a partir do procedimento no qual um arquivo que foi copiado por um terceiro e depois disponibilizado para outros. Tanto aquele que ofertou a cópia inicial, como aqueles que contribuíram para a sua distribuição estão cometendo algum tipo de violação aos direitos autorais dos produtores. (CLARK, 2009).

O *Torrent* é um fenômeno basilar para lançar luz em torno da questão da interface entre os direitos de autoria e as mais variadas formas de distribuição da informação, uma vez que sua prática não é regulamentada por uma lei específica. Todavia, seu uso pragmático está costumeiramente associado com a "pirataria". Na perspectiva de Fredriksonn e Arvanitakis, as redes *P2P* permitem que os usuários da internet criem uma nova maneira de interagir com os produtos disponíveis, bem como

---

[36] Os principais são: *Piratebay* e *Kickasstorrents*.

com a sociedade. A pirataria é responsável pela abertura de novos espaços de divulgação midiática, promovendo uma distribuição das mídias culturais para diferentes esferas sociais e geográficas. (FREDRIKSSON; ARVANITAKIS, 2014).

Ter em perspectiva que essa nova forma de transmissão de dados que surge a partir da internet e facilita o compartilhamento é importante para o processo de difusão que as produções cinematográficas e seriais têm mundialmente na atualidade. Mesmo em países que nunca exibiram tais programas, eles são conhecidos. De acordo com Ekin Giidiiz Ozdemirci, a internet é responsável por novas maneiras de produção e distribuição de informação, além de levantar questões sobre as propriedades e direitos destes, sendo uma revolução ainda mais impactante que aquela da máquina de impressão. (OZDEMIRCI, 2014).

Após essas considerações sobre a segunda possibilidade de acesso à *VOY*, o *Torrent*, foi possível percebê-lo como um caminho alternativo ao material investigado. Havendo, pelo menos, três opções para tal empreitada[37]. A primeira foi um *torrent* com o nome Star Trek Voyager Complete HD[38] DVD[39] RIP[40], Multisub[41], Swesub[42], Ac3-5.1[43], de 102.18 GB[44]. O primeiro episódio desta versão possui 1.2 GB, enquanto os outros oscilam entre 617 MB e 587 MB, todos no formato .mkv[45]. Essa construção específica

---

[37] Convém ter em mente que há uma imensa oscilação dinâmica dentro dos torrents, de maneira que um arquivo que era acessível em um dia, pode desaparecer e depois reaparecer com um nome semelhante em outro site. Há sempre um caráter provisório e circunstancial quando se escreve sobre estes itens.
[38] Sigla para *High Definition* (Alta definição) de imagem.
[39] Disco de mídia óptica. A indicação *DVD* significa que o *Torrent* foi originado deste tipo de mídia, e não de uma gravação em *VHS*.
[40] *Diz* respeito ao ato de *ripping*, que significa transformar um tipo de mídia para o computador. No Brasil, costuma ser chamado de "ripar".
[41] Indica que há diversas legendas, disponíveis em diferentes línguas.
[42] Aponta a existência de legendas em sueco.
[43] Indicação da qualidade do áudio.
[44] Medida de capacidade de armazenagem de dados. Há dois padrões de medida para o *gigabyte*: base 10 e base 2. A base 10 utiliza o sistema decimal, e nele 1 *GB* é igual a 1 bilhão de bytes. Todavia, os computadores usam o sistema binário como padrão de medida, assim na base 2, 1 GB é equivalente a 1,073,741,824 bytes.
[45] Refere-se à extensão do arquivo. O *Matroska Multimedia Container* foi concebido para ser utilizado como o formato universal de arquivos de vídeo e áudio. Seu diferencial é a característica *open*, significando que se trata de uma mídia que não tem direitos autorais, nem patentes ou qualquer outro tipo de restrição.

significa que se trata de uma cópia integral do conteúdo dos DVDs. O *torrent* estava online desde dezesseis de dezembro de 2012 e contava com um número significativo de *seeders*[46] e *leachers*[47]. Isto significa que é um material popular, sendo distribuído por milhares de pessoas ao redor do globo[48].

A segunda opção era o arquivo *STAR TREK VOYAGER* – Season 1-2-3-4-5-6-7 Complete x264 – LMK de 26.01 GB. A diferença entre a qualidade de imagem entre esse *torrent* e o DVD é significativa. Tem-se a impressão de que foi gravado no momento em que estava sendo exibido na televisão, contendo cortes de propaganda e áudio com baixa qualidade, além de episódios com problema na exibição correta de cores. É provável que a baixa qualidade do vídeo seja resultante do uso de ferramentas de compressão, que têm a finalidade de diminuir o tamanho dos arquivos, que oscilam entre 150 MB e 200 MB por episódio. Além das opções anteriores, havia também a disponibilidade de acessar as temporadas e os episódios "soltos", com arquivos específicos para cada um deles. Todavia, nesses casos, a disponibilidade de *seeders* é significativamente menor, fazendo com que a transmissão de dados seja mais demorada.

A partir das minhas investigações sobre *Star Trek* na internet, entrei em contato com o site *Chrissie's Transcripts Site*, fundado em 1999. Hospedado em http://www.chakoteya.net/, o site fornece transcrições de *Doctor Who*, *Sarah Jane Smith Adventures*[49], *TOS*, *TNG*, *DS9*, *VOY*, *ENT*, além de diversos filmes. Consegui entrar em contato com o responsável através do *Facebook* e expliquei minha pesquisa ao

---

[46] Usuários que já completaram o *download* e estão apenas enviando os arquivos para outras pessoas.
[47] Usuários que ainda não completaram o *download*, e estão recebendo arquivos, e ao mesmo tempo estão enviando para outros as partes que já possuem.
[48] O que não significa que os usuários que disponibilizaram o arquivo assistiram ao material que distribuem. É possível encontrar muitos casos nos quais arquivos são compartilhados pelos usuários, mas sequer foram abertos pelos uploaders originais. Uma situação que ilustra o assunto é que há sempre a possibilidade de existir material corrompido, com problemas no vídeo e no áudio, e nem todos que compartilham tenham percebido isto.
[49] Série britânica que segue a personagem de *Sarah Jane Smith* (Elisabeth Sladen), outrora parceira de *Doctor*, o foco narrativo de *Doctor Who*. Trata-se, também, de uma produção de ficção científica, mas foi concebida e direcionada para o público infantil. Exibida entre 2007 e 2011 pela *BBC*.

administrador, que autorizou o uso do material oferecido por eles, desde que constasse na dissertação os devidos créditos da transcrição.

Star Trek foi e ainda é um fenômeno constituído através de uma importante incisão dentro da *World Wide Web*[50]. O lançamento de *Star Trek: Voyager*, por exemplo, foi feito através da utilização de uma página da web. Em 1995 foi construído um site para explicar sobre o que se tratava a série *Voyager*. Para isso, criou-se uma interface entre o usuário e a página, mediado por uma narrativa. Ali era possível acessar os dados biográficos dos personagens, bem como as configurações técnicas da embarcação. Como extra, foi filmada uma micronarrativa, com *Doctor* e *Janeway*, criando uma camada de interação ainda maior para com o usuário. Eram disponibilizados também os *Registros de Missão*, e para cada episódio exibido, a seção era atualizada com os dados mais recentes da aventura.

A experiência era cristalizada em uma seção intitulada *Testes*, onde o usuário poderia testar seus conhecimentos sobre a série a partir de um conjunto pré-estabelecido de questões. Se fosse realizado com sucesso, o usuário recebia a opção de inscrever seu nome no registro da tripulação de *Voyager*.

O uso da *Internet* pelos fãs de *Star Trek* é bastante amplo. Além dos sites que já mencionei, há outros de significativa importância. Hospedado em http://www.startrek.com/, o site oficial da franquia é a principal fonte de informações gerais sobre a série, bem como filmes e futuros lançamentos. *Trekcore* (http://www.trekcore.com/) é um site criado por fãs e também se dedica a veicular extenso material sobre a franquia, e foi um dos principais recursos que tive para acessar imagens sobre a série de *VOY* em altíssima qualidade. Ainda em um quesito informativo, e mantendo altíssima qualidade, há o *Ex Astris Scientia* (http://www.ex-

[50] Rede de informações distribuídas através de *URLs* (Uniform Resource Identifiers), que remetem a *websites*. De acordo com Henry Henderson (2009), ao surgir em 1990, a *World Wide Web*, oferecia a oportunidade para que os professores e outros profissionais da educação pudessem acessar e compartilhar informações a partir de diferentes pontos do globo.

astris-scientia.org/).

5.4 AS LITERATURAS DE STAR TREK: VOYAGER

As obras que tratam de *Star Trek: Voyager* são de difícil acesso em termos físicos, dado que nenhuma delas está traduzida para o português. O texto que mais se destaca é *Drones, Clones and Alpha Babes – Retrofitting Star Trek's Humanism, Post-9/11* de Diana M. A. Relke, publicado em 2006. A intenção da autora é orientar sua análise para uma abordagem dos personagens de *Voyager*, e em específico, a interação entre *Janeway* e *Seven*. (RELKE, 2006).

A proposta bibliográfica de Stephen Edward Poe, em *A Vision of the future: Star Trek Voyager*, é de natureza bastante diferente daquela feita por Relke, tendo se focado nos bastidores da estrutura cinematográfica de VOY, abordando o processo de gravação da série, bem como algumas tramas presentes ao longo da produção. O autor recortou a narrativa a partir de quatro perspectivas diferentes. (EDWARD POE, 1998).

Na primeira parte, *December 5, 1994*, foi descrito minuciosamente o processo corporativo que compôs a série, e também a construção e descrição de um dos episódios. Junto com isso, foram comentados quais eram os problemas enfrentados pelos roteiristas, atores etc., para a realização e produção dos episódios. Na segunda seção, *Backstory*, Edward Poe apontou as propostas de mercado que VOY estava oferecendo, bem como as dificuldades e concorrências que deveria enfrentar. E, na terceira parte, *The Mission*, fora comentado os pontos narrativos da série que se cruzaram com a série clássica, bem como as divergências. (EDWARD POE, 1998).

Na conclusão, *Showtime*, vários problemas técnicos que ocorreram no primeiro lançamento foram revelados, além de procedimentos de refilmagem do primeiro episódio e comentários breves sobre os episódios da primeira até quarta temporada. Apesar de não ter, explicitamente, a intenção de escrever uma etnografia, a obra de Poe forneceu um "relato de viagem", partindo do momento de concepção de VOY, através de uma imersão total. E, a partir desse texto, pude extrair duas considerações importantes. (EDWARD POE, 1998).

A primeira foi sobre o processo de construção de um episódio. Inicialmente, o

roteiro era produzido, e passava por modificações, adaptações e cortes ao longo do processo de filmagem — certas alterações eram tão drásticas que geravam conflitos entre os roteiristas e os atores. Somado com isso, a jornada de trabalho dos atores era de, no mínimo, doze horas, que estavam sujeitas a se estender para dezesseis. Além disso, caso um episódio atrasasse, o desgaste de toda a equipe aumentava, bem como o custo da produção. *VOY*, assim como qualquer outra série, era feita a partir de um orçamento específico, e quando ele estourava tanto os atores quanto os produtores passavam por diversas dificuldades. (EDWARD POE, 1998).

Essa consideração técnica me lançou luz para algo característico da própria série. Era raro que os planetas que *Voyager* encontrava tivessem diferentes espécies humanoides, sendo apresentada apenas uma ou duas. Os cenários também eram restritos e muitas vezes o espectador ficava sem saber quais eram os outros grupos que viviam em determinado planeta. Após a leitura de Poe, parece-me que isso não era um problema de escrita dos episódios, mas uma limitação originada pelo alto custo das filmagens, produção e construção dos cenários, bem como o desgaste físico dos atores. (EDWARD POE, 1998).

O segundo ponto percebido a partir da leitura de Edward Poe, foi que uma vez que o episódio tenha sido filmado e editado, ele costumava ser aceito pelos espectadores como um pacote fechado. Nele havia uma configuração específica onde a narrativa era executada pelos personagens dentro de um contexto. Esse processo de construção da narrativa era extremamente complexo, muitas vezes não linear e recortado, mas nada disso ficava evidente no produto final. Foi criada uma invisibilidade no trabalho daquilo que considero como extremamente importante: a produção dos efeitos visuais e dos trabalhos artísticos que ilustravam e permeavam toda a narrativa. (EDWARD POE, 1998).

Um caso para exemplificar a invisibilidade apontada é o de *Neelix* – interpretado por Ethan Phillips – mas o problema é válido para vários outros personagens. Para que a maquiagem de *Neelix* fosse executada, era necessário que o ator estivesse presente no estúdio às 03:00 AM, e a produção ia até às 08:00 AM,

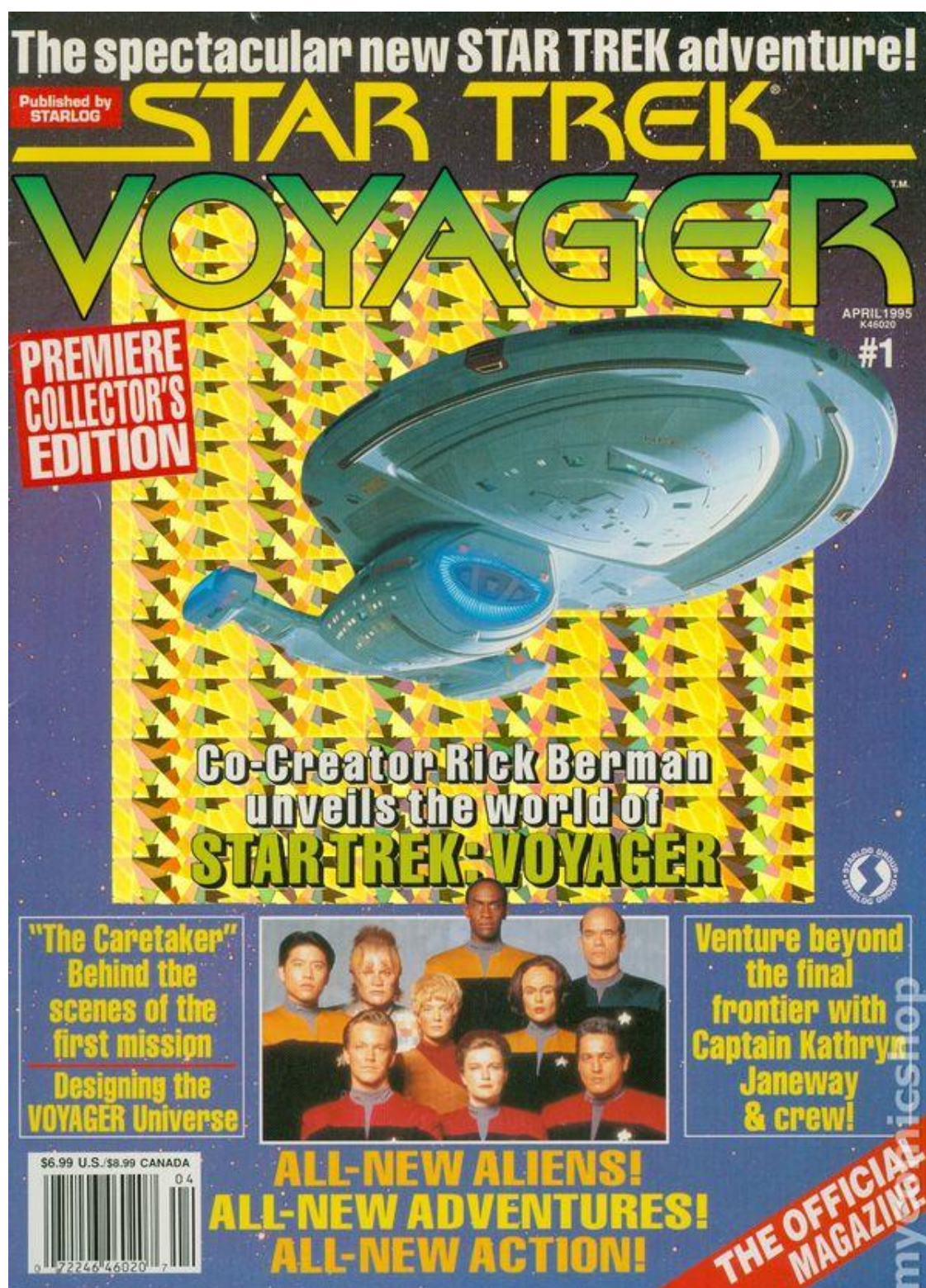
momento em que todos os atores deveriam estar prontos para a filmagem das cenas.

Outro escrito de interesse significativo é o de Paul Ruditis, que ofertou uma perspectiva bastante diferente sobre *VOY*. A intenção do autor foi fornecer uma abordagem crítica e linear de cada um dos episódios da série, além de um breve sumário de cada um dos cento e setenta e dois episódios. Por ter esse objetivo, a obra ultrapassa quatrocentas páginas. O livro foi dividido em sete partes, cada uma delas correspondendo a uma temporada, de modo cronológico a partir da data de exibição de cada episódio. Além disso, há o apêndice que conta com o *Crew Manifest*, que lista toda a tripulação de *Voyager*. Além dos créditos de produção e as premiações recebidas. (RUDITIS, 2003).

Ainda dentro de uma perspectiva manuelesca próxima daquela feita por Rudits, a obra de David Mcintee foi considerada. O autor assumiu a posição de produzir um guia não-oficial para a série. Assim, o texto é bastante interessante na medida em que fornece o resumo de diversos episódios de maneira bastante clara. (MCINTEE, 2000).

Composta por dezoito volumes, a *The Official Star Trek: Voyager Magazine* é certamente a coleção de textos que mais almejei encontrar. Esta série de revistas, publicadas entre 1995 e 1998, trazia entrevistas, comentários sobre a série, notas sobre os atores etc. Era um material bastante rico, principalmente do ponto de vista antropológico, pois era um canal de comunicação direto com os produtores — dado que há menção de entrevistas nas quais estes expuseram suas concepções em torno dos episódios. Todavia, não tive acesso a nenhum volume destas revistas e dependi da *Memory-Alpha* para saber de sua existência e de alguns pontos de seu conteúdo.

Hospedada em http://memory-alpha.wikia.com/, a *Memory-Alpha* é uma enciclopédia direcionada para tudo aquilo que compõe o universo de *Star Trek*. O material ali exposto pode ser editado por qualquer usuário, todavia há sempre uma ordenação para apenas o material que é considerado como canônico na franquia. Para todas as outras narrativas que circundam a série, há a *Memory-Beta*, hospedada em http://memory-beta.wikia.com/.

FIGURA 26 – REVISTA DE DIVULGAÇÃO DA SÉRIE VOYAGER

Fonte: My Comic Shop. Disponível em: <http://goo.gl/mvwT4y>.

5.5 APROXIMAÇÃO ETNOGRÁFICA

Lançar-se em uma empreitada antropológica, nitidamente marcada pelo intuito de uma interlocução com a série, acaba por revelar que acepções metodológicas dadas *a priori* são, geralmente, problemáticas. Considerando o estatuto ontológico do objeto escolhido, uma narrativa televisiva de ficção científica pensada a partir de seus conteúdos, cria-se uma demanda bastante robusta sobre como é possível construí-la como alvo do interesse científico. Tal procedimento, por sua vez, torna nítido que a dissertação é marcada por um olhar experimental e, sobretudo, especulativo.

A construção da etnografia foi direcionada para lançar luz sobre a experiência de assistir uma série de ficção científica com o pressuposto de que aquele universo seria tão *real* quanto aquele em que o antropólogo estava inserido. Isto permitiu uma entrada no objeto tido como ficcional sem a pressuposição de que o mesmo se trate de algum tipo de metáfora da sociedade contemporânea.

A ferramenta do antropólogo foi a prática descritiva. Todavia, como alertou Marilyn Strathern, não há nenhuma garantia de que a mesma seja por si só livre de preconceitos, seja por parte daquele que a produz, bem como daquele que lê, pois:

> O efeito de uma boa descrição é ampliar a experiência do leitor. Mas as próprias experiências do leitor constituem um problema: qual é a garantia que a descrição não irá fomentar preconceitos, de que ela não irá, em vez de expandir uma perspectiva estreita, apenas estreitá-la ainda mais? (STRATHERN, 2014a, p. 174).

A descrição, por sua vez, não é um problema exclusivo da antropologia. A ficção científica, em seus mais variados tipos de mídia, também lida com isso. Um escritor, ao falar sobre outros mundos, sociedades, sexualidades e alteridades, está colocando constantemente a si próprio como um agente. E, simetricamente com o caso da antropologia, não há garantia de que a experiência de alteridade que foi tratada durante a escrita de uma obra seja apreciada pelos leitores ou telespectadores.

Como propôs James Clifford, é possível pensar na etnografia como uma experiência de performance histórica, focada na descrição de eventos, moralidades,

ideologias e até enunciados cosmológicos. A noção de alegoria aparece tanto no nível do conteúdo quanto no da forma, dado que em ambos os casos o que se põe em questão são as diferentes modalidades de textualização. Se a antropologia começa por sua escrita, dentro ou fora do campo, é necessário considerar que há uma série de elementos em torno do antropólogo que também o influenciam para a produção etnográfica. (CLIFFORD, 1986).

Simetricamente, apesar da ficção científica ser um gênero que teve sua gênese na escrita, a produção televisiva, seja ela através de séries ou filmes, também invoca constantemente camadas ou etapas de tradução textual. Um caso genérico pode ser o seguinte: uma obra cinematográfica é baseada em um livro, que por sua vez já é um texto. Cria-se uma adaptação deste material que tomará posteriormente a forma de um roteiro. Este, não tem indicações de cenário, figurino ou coisas do gênero, focando-se exclusivamente nas falas designadas para cada personagem.

Após um episódio ou filme ser exibido, costuma ser produzida uma "transcrição", geralmente disponível em sites especializados para fãs. Tal material possui tanto aspectos do roteiro, como as falas, mas também algum tipo de descrição dos cenários ou acontecimentos. Por exemplo, no episódio de *VOY Escorpião Parte 1*, a abertura é com uma voz dos *Borg*, e em seguida os *Cubos* são destruídos por raios energéticos.

FIGURA 27 – DESTRUIÇÃO DOS BORG CUBES POR RAIOS ENERGÉTICOS

Fonte: *Star Trek – Voyager*. Episódio: *O Escorpião*, *Parte I*.

Na transcrição que utilizei, isto foi narrado da seguinte maneira:

> *Borg*: Nós somos os *Borg*. Existência como você a concebe chegou ao fim. Nós vamos adicionar sua distintividade tecnológica e biológica a nossa. Resistência é... (Um raio de energia acerta os dois *Cubos*. *They Go KaBOOOM*).[51]

Mantive a última oração dessa transcrição em seu original para ilustrar que aquele que a realizou produziu uma nova camada textual em relação com a cena, pois transformou os efeitos de explosão em uma sentença bastante interessante: *They Go KaBOOOM*. A minha experiência etnográfica, então, já possuiu uma mediação de significação, na medida em que considerou tanto a cena na qual os *Cubos* foram destruídos, como a onomatopeia da transcrição.

Na perspectiva de Alan Barnard, a etnografia é uma prática literal de escrita sobre diferentes povos, com o intuito de compreender o sentido de seu pensamento. Uma noção que corresponde com a definição dada por Clifford Geertz, que entende a

---

[51] Disponível em: <http://www.chakoteya.net/Voyager/321.htm>.

prática etnográfica como um ato de decifrar estranhos textos, estes muitas vezes não-convencionais. Em uma perspectiva contemporânea, que posiciona a etnografia como um elemento constitutivo da antropologia, Tim Ingold propôs que a tarefa do antropólogo é lidar com pessoas e as teorias servem para direcionar nosso olhar para a construção de uma nova possibilidade de ser. (BARNARD, 2004; GEERTZ, 1973; INGOLD, 2008, 2014).

Assim, tomo o trabalho de campo a partir da construção de um certo tipo de relação. Na ótica de Roy Wagner, a experiência do antropólogo com seu objeto é mediada pela sua cultura, bem como seu universo de significados. Disto resulta-se a emergência de uma nova forma de vida, no sentido de que, na medida em que experimenta outra cultura, "identifica novas potencialidades e possibilidades de se viver a vida, e pode efetivamente passar ele próprio por uma mudança de personalidade". (WAGNER, 2014, p. 43).

Em dezembro de 2014 iniciei a experiência etnográfica. Uma vez que tive o acesso à série consolidado, passei a explorar um pouco mais de sua história de produção, bem como sua organização interna. Disto, pude produzir uma tabela com a lista de todos os episódios, seus diretores e data de exibição, veiculada no apêndice sete. Este procedimento de mapeamento seguiu até o início de fevereiro de 2015, momento no qual comecei a assistir uma média de três a quatro episódios por dia, fazendo esparsas anotações, lançando diferentes ideias e pensando suas pertinências antropológicas.

No mês de abril de 2015, fiz um breve intervalo, no qual busquei esboçar um diário de campo, dividido em três grandes seções. A primeira, com uma lista que continha um resumo bastante breve de cada episódio, e a indicação de seus pontos gerais. A segunda era constituída por breves incisões dialógicas, baseadas no acesso que tive das transcrições narrativas, o que permitiu uma familiarização ainda maior coma série. E, a terceira seção, era um desdobramento das anotações previamente feitas.

A partir de maio de 2015, comecei a revisitar a série, agora não propriamente

em ordem cronológica e sim a partir de uma seleção particular de relação entre os diferentes episódios, que a princípio foram tomados como relevantes para mim. Todavia, em meados de junho de 2015, já havia perdido as contas de quantas vezes havia revisto os episódios, o que me permitiu iniciar a escrita da dissertação propriamente dita.

5.6 A TRIPULAÇÃO DE VOYAGER

5.6.1 Capitã Janeway

Interpretada por Kate Mulgrew (1955-), a capitã *Kathryn Janeway* é o centro gravitacional de toda a série de *VOY*. Em quase a totalidade dos episódios sua presença é constante, cabendo a ela instaurar as normas internas da embarcação, operar negociações, entrar em conflitos armados, realizar tratos de trocas e etc.

FIGURA 28 – CAPITÃ KATHRYN JANEWAY

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

A capitã é de origem terráquea, nascida em Bloomington, Indiana, EUA. Seu pai havia ocupado um importante cargo de Vice-Almirante dentro da Frota Estelar, o que a inspirou a seguir esta carreira. A primeira embarcação que *Janeway* foi designada era a USS-Al Batani, a qual era capitaneada por *Owen Paris* (Richard Herd/Warren Munson), pai de *Tom Paris*. No posto de comandante, *Janeway* foi designada para a USS-Billings. Em 2371, recebeu então o comando da USS-Voyager, que havia sido designada para encontrar a *Val Jean*, embarcação Maquis que havia desaparecido.

A formação acadêmica de *Janeway* é no campo das *Ciências*, uma área de estudos e especialização bastante extensa, que abrange desde noções sobre o funcionamento de componentes da área da engenharia, matemática, pesquisa em estudos físicos, químicos e matemáticos. E, em alguns casos, também pode ser direcionada para o campo médico. Na minha percepção sobre a série, isso permite uma possibilidade de agência bastante interessante, na medida em que torna a capitã

alguém que está hábil a compreender e resolver os mais variados tipos de problema que *Voyager* terá que enfrentar.

Altamente complexa, *Janeway* enfatiza constantemente o bem-estar de sua tripulação e em dezenas de situações colocou sua própria vida em risco para tal. Isto contrasta com as suas interações com o restante da tripulação, marcadas por uma performance bastante rígida e formal. Já no quesito diplomático, a *Capitã* sempre visou interações amistosas e práticas de conciliação em conflitos. Apesar da capacidade de estabelecer alianças – algumas que, inclusive, não são de agrado ao restante da tripulação – a mesma não mede esforços para que, em situações de combate, aquele que os ameaça sejam derrotados.

5.6.2 COMANDANTE CHAKOTAY

Chakotay foi interpretado por Robert Beltran (1953-), e ocupou tanto o posto de capitão na *Val Jean*, como de *Primeiro Oficial,* em *Voyager*. Nasceu em 2329, em uma colônia da *Federação*, a qual seu povo de origem ameríndia havia migrado há muitas gerações. Formou-se também na academia da *Frota Estelar*, realizando missões arqueológicas e diplomáticas. Após a morte de seu pai, em 2368, juntou-se aos *Maquis* com o intuito de proteger as colônias que haviam sido abandonadas pela *Federação*.

FIGURA 29 – COMANDANTE CHAKOTAY

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

Após escapar de uma perseguição realizada pelo *cardassian Gul Evek*, a embarcação comandada por ele, *Val Jean*, foi atingida pelo raio de *Caretaker*, e transportada para o *Quadrante Delta*. Na ocasião, *Chakotay* optou por sacrificar sua nave contra os *Kazon* com o intuito de possibilitar a sobrevivência de *Voyager*. Transportado para a nau da *Federação* por *Tom Paris* momentos antes da explosão que destruiu a *Val Jean*, *Chakotay* assumiu o posto de *Primeiro Oficial*, que estava vago desde a morte de seu antigo ocupante.

Nesta posição, *Chakotay* serviu como um antagonista das decisões de *Janeway*, e em diversas situações mostrou-se bastante contrário à forma como ela se apoiava na *Diretriz Primária* para justificar suas ações. Todavia, foi justamente ele que amenizou o

choque inicial causado pelo contato entre as diferentes tripulações, sendo sumariamente contrário a qualquer sugestão de motim.

5.6.3 Comandante Tuvok

FIGURA 30 – COMANDANTE TUVOK

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

O *Vulcan Tuvok*, interpretado por Tim Russ (ano de nascimento), ocupou a posição de *Oficial de Segurança* em *VOY*. Inicialmente, havia sido designado como espião na *Val Jean*, mas acabou desaparecendo quando a nave foi enviada para o *Quadrante Delta*. Retornando a *Voyager*, construiu uma relação de mentor-aprendiz com *Janeway*.

No episódio *Flashblack* foi explicado que *Tuvok* ingressou na *Frota Estelar* bastante jovem, com vinte e cinco anos. Graduado em 2293, foi designado para ocupar o cargo de *Oficial de Ciência Junior*, na *USS-Excelsior*, que na ocasião era capitaneada por *Hikaru Sulu*.

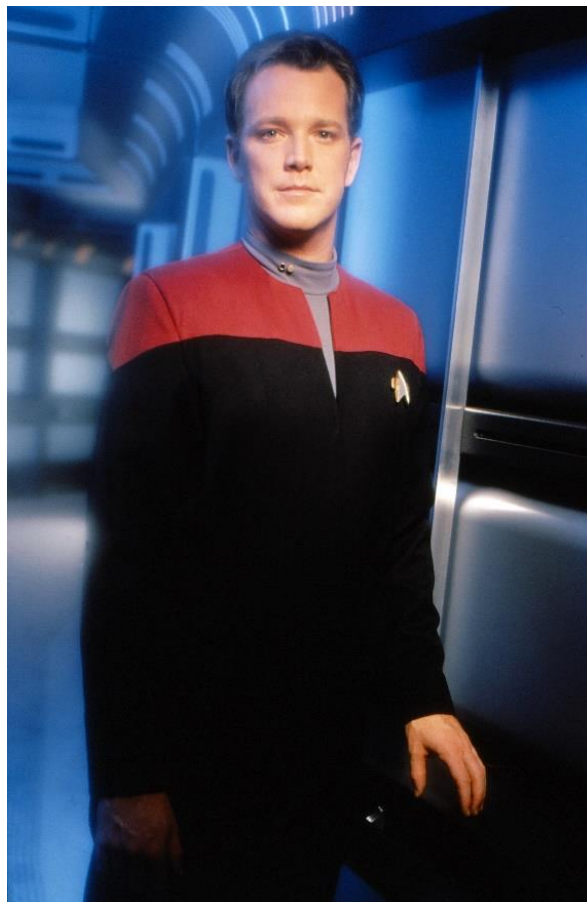
Após uma série de experiências, o *Vulcan* decidiu abandonar a carreira, direcionado seus estudos para o *Kolinahr*, um tipo de processo ritualístico no qual todos os traços de emoção são removidos. Em 2349, *Tuvok* retornou para a *Frota Estelar*, agora com o intuito direcionado para aprender sobre as outras raças, e serviu como *Alferes* na *USS Wyoming*. Em 2371, o *Vulcan* foi designado para a *USS-Voyage*r.

5.6.4 Tom Paris

FIGURA 31 – TOM PARIS

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

Thomas Eugene Paris (Tom), filho do Almirante Owen Paris, foi interpretado por Robert Duncan McNeill (1964-). Surgindo na narrativa como um prisioneiro da *Frota Estelar*, foi recrutado por *Janeway* para auxiliar na busca pela *Val Jean* que havia se perdido nas *Bad Lands*.

Paris havia se formado na *Frota Estelar* anos antes. Todavia, durante uma missão, foi responsável por um erro de cálculo e análise, resultando na morte de alguns colegas. Inicialmente forjou os documentos para não ser culpado, mas arrependeu-se e revelou o que havia feito.

Expulso, juntou-se aos *Maquis*, mas acabou sendo capturado em sua primeira missão. Com a morte de *Tenente Stadi* (ator), o posto de *Controlador de Voo* foi assumido por ele, a partir das ordens de *Janeway* – que o considerava um excelente piloto, apesar de discordar de suas atitudes. Além disto, foi escalado para ser treinado como enfermeiro e auxiliar *Doctor*, dado que até então o mesmo estava confinado na *Área Médica*.

5.6.5 Torres

FIGURA 32 – B'ELANNA TORRES

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

Interpretada por Roxann Dawnson (1958-), *B'elanna Torres* era uma híbrida humana-klingon, nascida na colônia da *Federação Kessiv IV*, em 2349. Desde cedo sofreu preconceito devido a sua condição.

Em 2366, alistou-se na Academia da *Frota Estelar* e após dois anos abandonou a carreira, devido às tensões e problemas constantes. Em 2370, juntou-se aos *Maquis,* após *Chakotay* salvar sua vida. Em *Voyager*, disputou inicialmente o posto de *Chief Engineer* com *Joseph Carey* (Josh Clark).

Com a ajuda de *Chakotay*, *Torres* conseguiu demonstrar para a capitã sua genialidade como engenheira, e recebeu o posto de chefe.

5.6.6 HARRY KIM

FIGURA 33 – HARRY KIM

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

Alferes Harry Kim, interpretado por Garrett Wang (1968-), nasceu em 2349 e estudou na *Academia* da *Frota Estelar* entre 2366-2670. Após sua formatura, a primeira designação de missão que recebeu foi em *Voyager*. Previamente ao embarque, *Kim* e *Paris* estabeleceram uma amizade, com o *Alferes* deixando claro que não julgaria seu colega pelos erros que havia cometido no passado. O personagem de *Kim* experimentou vários paradoxos temporais e participações em diferentes linhas no tempo.

No episódio *Non Sequitur* (S02E05), devido a uma anomalia espacial, o *alferes* foi transportado para uma realidade na qual nunca embarcou em *Voyager* e permaneceu na *Terra*. Tal linha do tempo acabou sendo revertida pelo personagem com a ajuda de *Tom Paris*. Em outra linha do tempo, retratada no episódio *Timeless* (S05E06), apresentou-se um cenário no qual a embarcação conseguiu retornar para o quadrante *Alfa*, mas devido a erros de cálculos executados, um terrível acidente ocorreu. Apenas o *Alferes* e o *Primeiro Oficial* saíram com vida. Anos depois, coube aos dois estabelecerem um canal de comunicação com o passado e impedir o desdobramento de tais eventos.

Por fim, no último episódio, construiu-se um futuro no qual após longos anos, *Voyager* conseguiu retornar para casa. O custo foi alto, e muitos tripulantes morreram no caminho, sendo *Seven of Nine* a principal delas. *Janeway* decide retornar para o passado para resolver a situação, e *Kim*, agora capitão da *USS-Rhode Island*, tenta dissuadi-la, mas não consegue.

5.6.7 THE DOCTOR

FIGURA 34 – THE DOCTOR

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

Interpretado por Robert Picardo (1953-), *The Doctor* é um *Holograma de Emergência Médica Mark I* e ocupa a funcionalidade de médico chefe em *Voyager*. Sua ativação foi logo após a embarcação ter sido enviada para o *Quadrante Delta*, processo que resultou no falecimento do *Chefe Oficial Médico* anterior.

Por se tratar de um holograma, a agência de *Doctor* é inicialmente limitada apenas à *área médica*, único local onde há os projetores capazes de produzirem sua imagem.

Posteriormente, seu programa é transmitido para o *holodeck*, outro espaço possível de projeção. Todavia, esta limitação é radicalmente alterada em *Futures End Part I-II* (S03E08-09), a partir de um emissor móvel que permite liberdade de movimento externo para o personagem.

5.6.8 NEELIX

FIGURA 35 – NEELIX

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

Interpretado por Ethan Phillips (1955-), *Neelix* foi um *Talaxian* oriundo de *Rinax*, lua do planeta *Talax*. Foi o primeiro habitante nativo do *Quadrante Delta* a ser integrado na tripulação de *Voyager*. Sua aparição inicial foi como uma espécie de mercenário *bricoleur*, que vivia a partir dos restos de embarcações que foram enviadas pelo *Caretaker*, isto porque boa parte delas não sobrevivia ao procedimento.

Inicialmente, *Janeway* contratou *Neelix* para indicar o possível paradeiro de *Kim*, que havia desaparecido.

Em troca, o *Talaxian* pede água, que é aparentemente um tipo de recurso escasso na região. Todavia, o plano de *Neelix* era na realidade resgatar sua companheira *Kes*, que havia sido capturada por um grupo de *Kazon*.

A partir do desenrolar destes eventos, tanto o *Talaxian* quanto *Kes* ofereceram para *Janeway* auxílio em sua viagem, dado o conhecimento que ambos possuíam sobre a região. Além disto, *Neelix* ocupou o cargo de *Cozinheiro*, uma posição inventada por ele para ajudar com os problemas de alimentação e administração de recursos da embarcação. Devido a seu carisma, também se tornou *Oficial de Moral*, semelhante a um psicólogo, que escutava e ajudava a tripulação com seus problemas cotidianos.

5.6.9 KES

FIGURA 36 – KES

Fonte: Trek Core. Disponível em: <http://goo.gl/aS2Qfn>.

Kes, interpretada por Jennifer Ann Lien (1974-), foi uma *Ocampa* que se juntou à tripulação de *Voyager* logo na conclusão do primeiro episódio. Associada a *Neelix*, havia sido capturada e torturada pelos *Kazon*, os quais visavam a localização da entrada para a cidade subterrânea dos *Ocampa*. Em *Voyager*, assumiu várias posições, destacando-se como *enfermeira auxiliar* de *Doctor*.

A característica que difere sua espécie é bastante intrigante. A maturação é radicalmente difusa da humana, de maneira que um *Ocampa* atinge sua maturidade biológica aos sete anos.

Essa rápida progressão está associada com o desenvolvimento de poderes mentais de tamanha intensidade que permite que os *Ocampa* sejam capazes de alterar a estrutura da realidade com a própria mente.

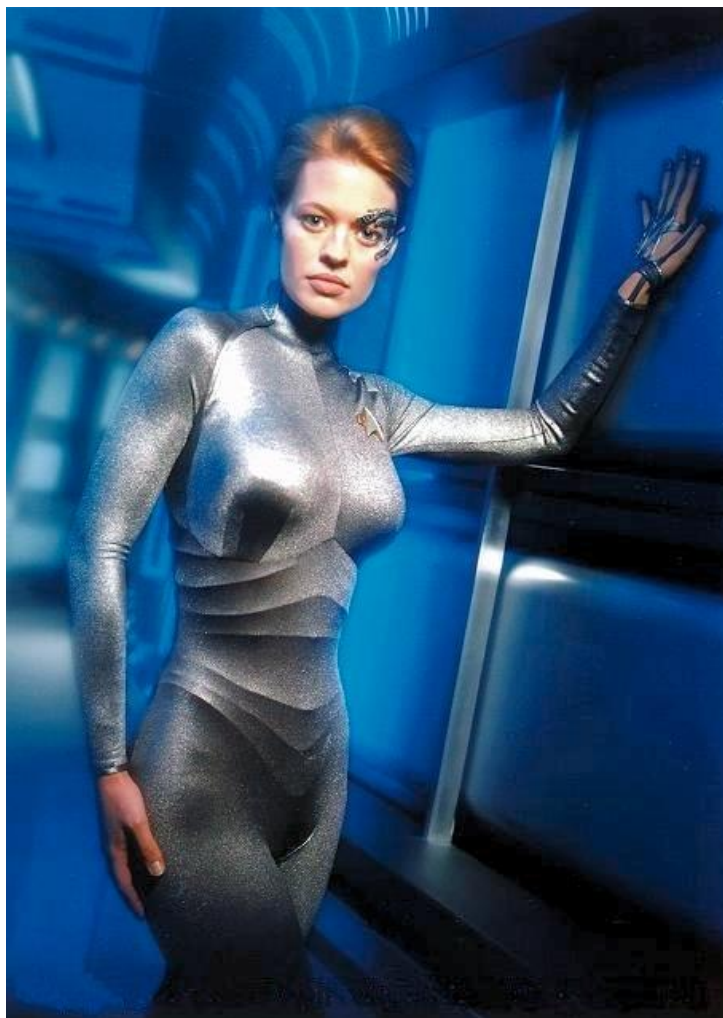
5.6.10 Seven Of Nine

FIGURA 37 – SEVEN OF NINE

Fonte: Trek Core. Disponível em: < http://goo.gl/aS2Qfn>.

Interpretada por Jeri Ryan (1968-), *Seven Of Nine* (*Tertiary Adjunct of Unimatrix Zero One*), nascida na colônia de *Tendara* em 2350, passou a integrar a tripulação de *Voyager* a partir da quarta temporada. Assimilada ainda quando criança pela *Coletividade Borg*, vinte anos depois foi designada para servir como representante em uma aliança proposta por *Janeway*.

Ao perceber que se tratava de uma humana, a capitã de *Voyager* traçou um plano para "resgatar" a personagem. Após o sucesso de tal operação, *Seven* experimentou uma jornada de "contra assimilação", na medida em que parcela significativa de seus implantes foi removida por *Doctor*.

Posteriormente, vários episódios da série foram dedicados a explorar o desenvolvimento da "individualidade" de *Seven*, principalmente mediada pela figura de *Doctor* e *Janeway*, ambos servindo de mentores. Inicialmente a tripulação mostrou-se um tanto quanto receosa em ter uma *Borg* em seu meio, mas tal situação acabou se resolvendo após *Seven* ter sido responsável por salvar a embarcação diversas vezes.

5.7 ESTRUTURA TÉCNICA E ESPACIAL DE *VOYAGER*

Uma vez que certa luz tenha sido lançada para os personagens, algo feito de maneira bastante sintética e que, sem dúvidas, deixou muitas questões de lado, parto agora para uma apresentação da estrutura física da embarcação de *Voyager*. O intuito desta seção é ambientar o leitor no universo em questão, marcando pontos importantes dentro da embarcação.

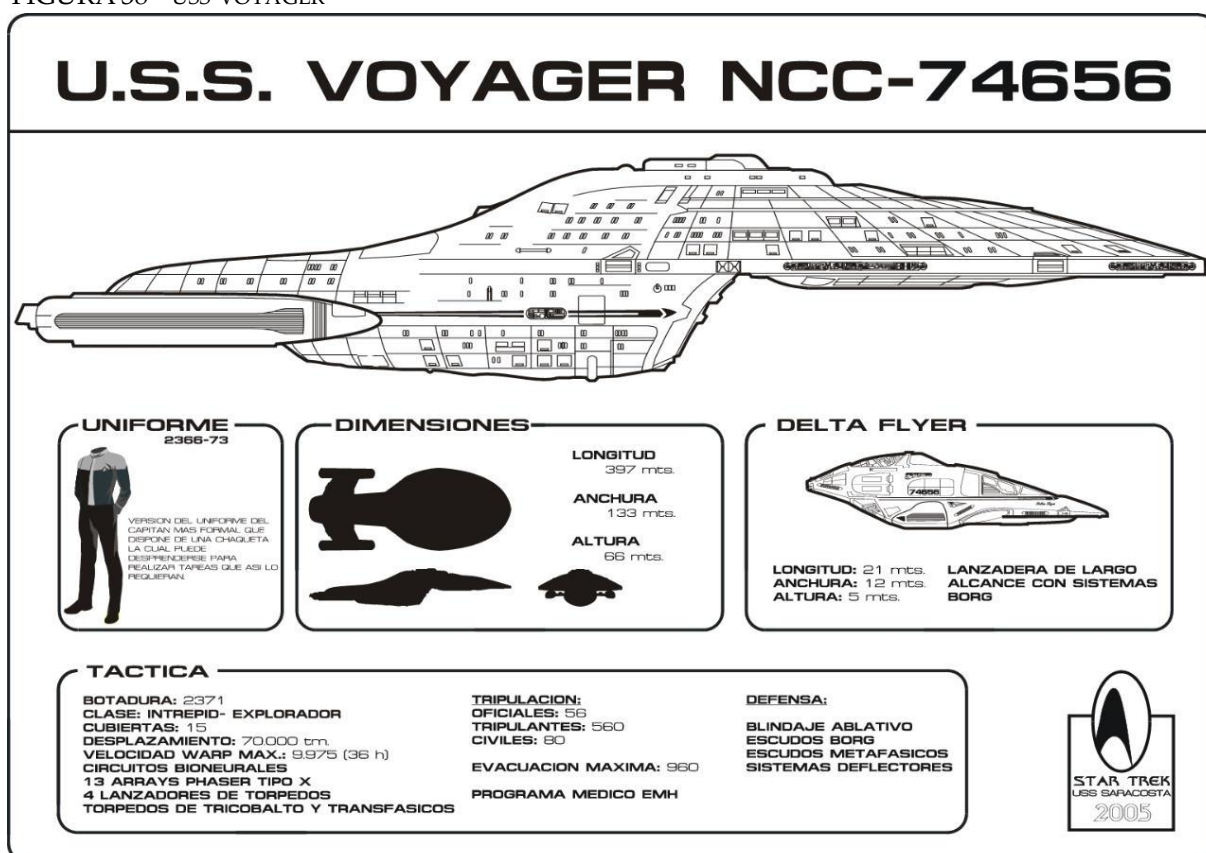
FIGURA 38 – USS-VOYAGER

Fonte: Cygnus-X1. Disponível em: <http://goo.gl/wBuVHy>.

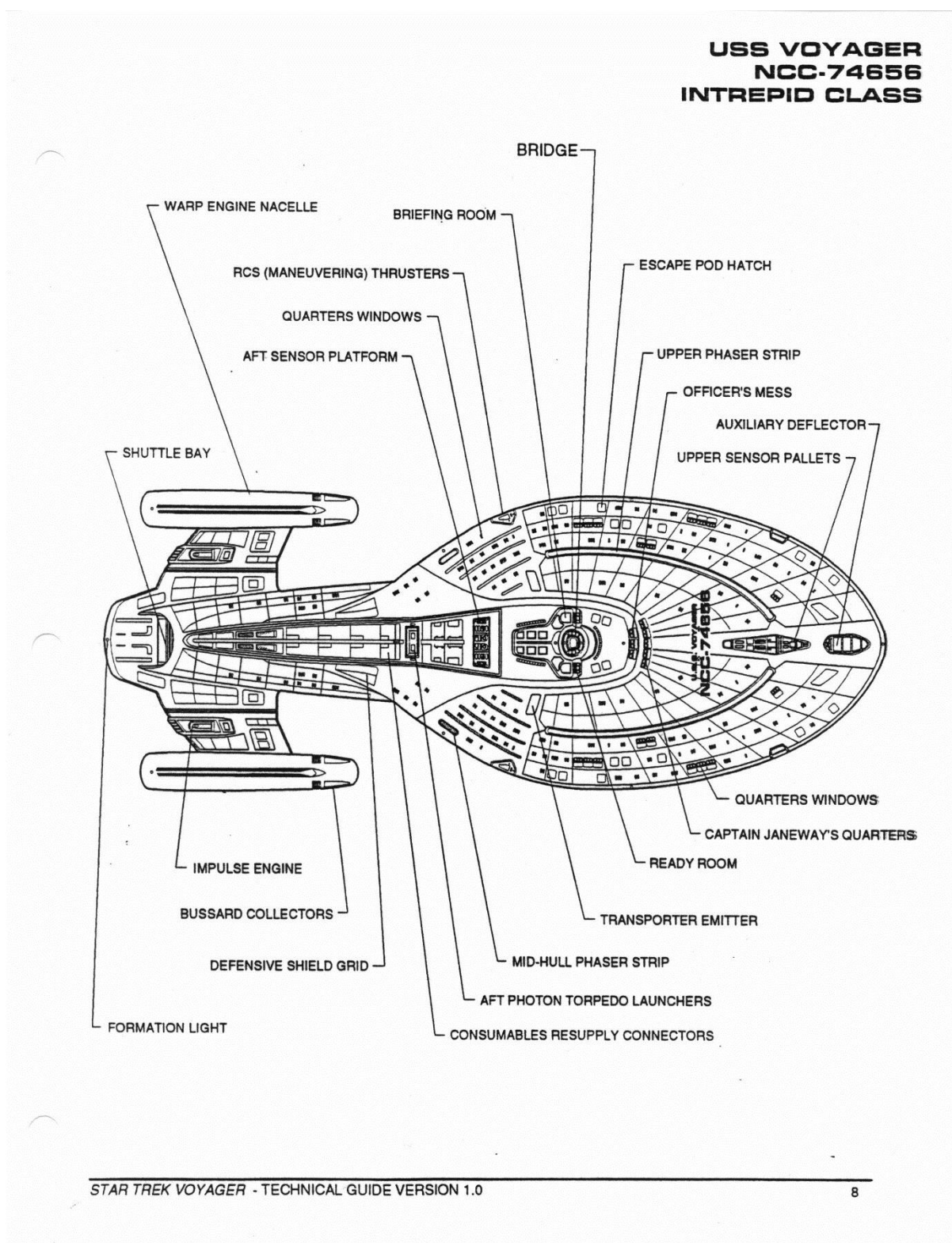
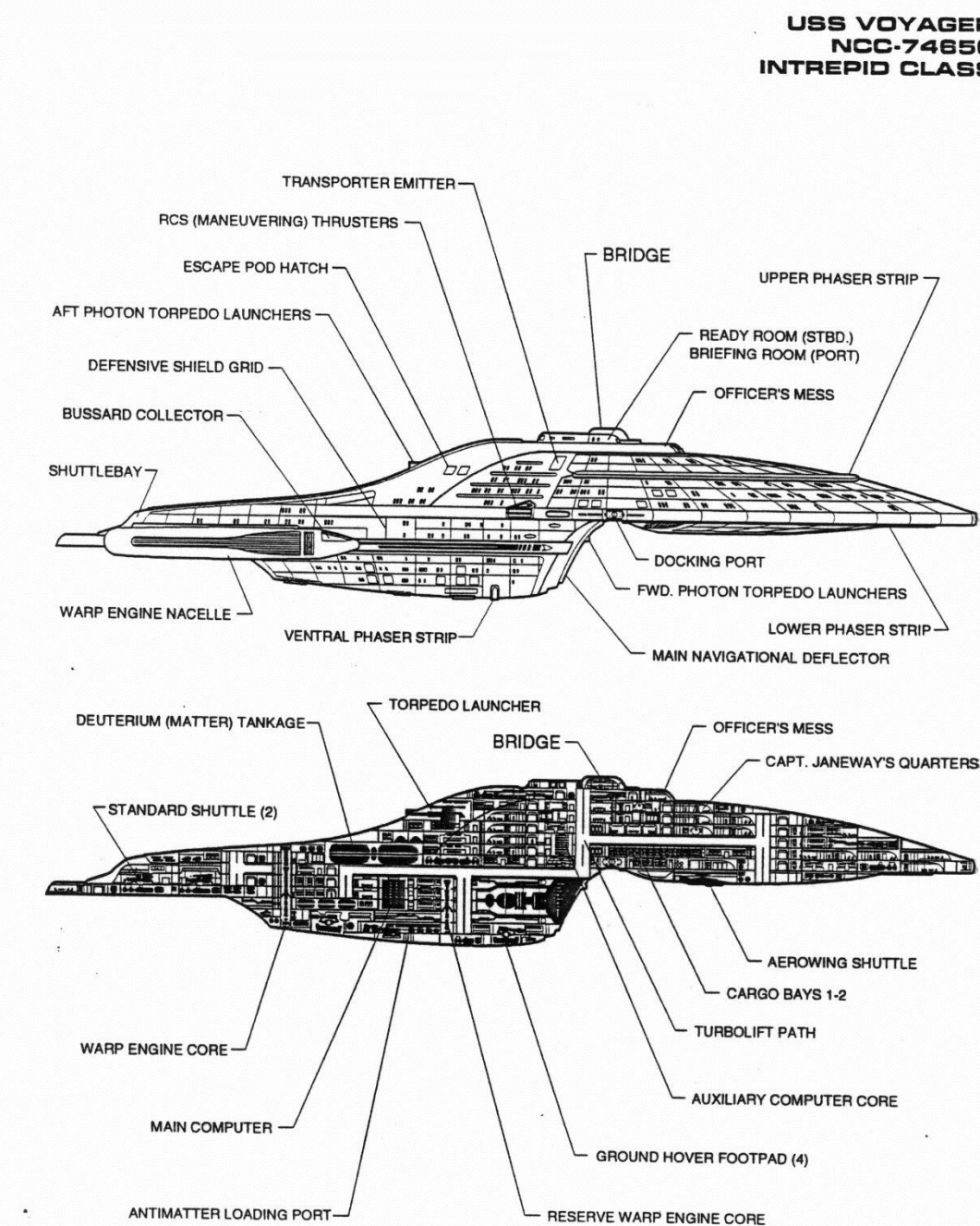
FIGURA 39 – VISÃO SUPERIOR DA NAVE *VOYAGER*

Fonte: Cygnus-X1. Disponível em: <http://goo.gl/Mmldel>.

FIGURA 40 – VISÃO LATERAL DA NAVE *VOYAGER*
Fonte: Cygnus-X1. Disponível em: <http://goo.gl/Mmldel>.

O projeto de *Voyager* partiu da premissa de construir uma embarcação autossuficiente, que fosse capaz de realizar missões de longa duração sem depender

do constante retorno para as estações espaciais. Diferente da *Enterprise* de *TNG*, *Voyager* era composta apenas por uma tripulação técnica, não carregando civis.

A extensão total da embarcação era de trezentos e quarenta e três metros, com capacidade para abrigar cento e sessenta tripulantes e pesando 700.000 toneladas. Além disso, a embarcação era dotada por uma nova tecnologia conhecida como *circuito bioneural*. Esse sistema era composto por *gelpacks*, formados por *células bioneurais*. Tais componentes organizavam as funções de transmissão de dados do computador da nave, bem como o tempo de transferência entre *input* e *output*, permitindo a performance de modo mais rápido que as embarcações que não contavam com esse equipamento.

O processador principal de *Voyager* era capaz de calcular e gerenciar 47 milhões de canais de dados diferentes, bem como resolver equações e logaritmos complexos com velocidade de 573 trilhões de bytes por nano-segundo. O casco externo da embarcação era capaz de operar entre grandes oscilações de temperatura, variando entre 10 Kelvin e 1.790 Kelvin.

Observando os espaços onde a narrativa ocorria, percebi que apesar da existência de quinze deques, a ação era focada em espaços muito específicos. Em casos muito raros, outras partes de *Voyager* acabavam surgindo em cena.

O primeiro espaço onde a ação ocorria era a *Ponte*, localizada no Deque 1. Era neste local que os oficiais de posto mais alto operavam, bem como o controle absoluto de *Voyager* era exercido. Sua configuração espacial era oval, que podia ser dividida entre uma parte frontal, ligada com o casco externo, onde se localizava o monitor principal — uma espécie de janela virtual para o espaço. Na parte inferior havia diversas estações de comando, compostas por consoles de acesso, monitores e interações *touchscreen*. Ao que pude compreender, todas essas estações estavam ligadas ao computador principal que executava diferentes funções a partir do *input* feito neles.

Para ter acesso à *Ponte*, era preciso utilizar o *turbolift*, que era uma espécie de elevador capaz de operar por comando de voz. Ao lado da entrada para o *turbolift*,

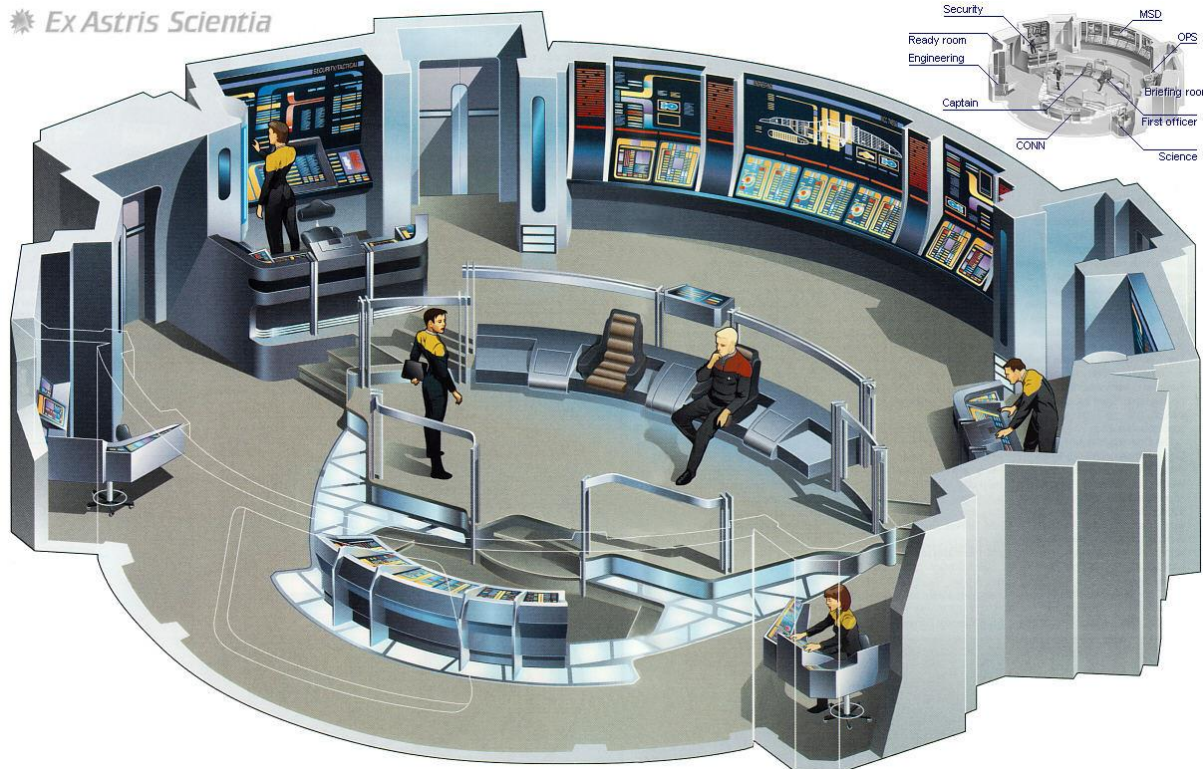
havia a estação de comando do *Chefe Oficial Tático*. As funções nesse terminal eram de controle da segurança interna, bem como o gerenciamento de armamentos. Além disto, através dele se tinha a interface com os mecanismos de *matriz de sensores longas* e *curtas*, *sondas de sensor*, *boias de mensagens* e ativação do *raio trator*. Posicionado do outro lado da *Ponte* estava a estação do *Oficial de Operações*, no qual eram monitoradas atividades internas e externas, bem como a logística e o consumo energético de cada setor.

FIGURA 41 – RECONSTRUÇÃO EM 3D DA *PONTE* DE *VOYAGER*

Fonte: Foundation 3D. Disponível em: <http://goo.gl/fcqM7T>.

No centro da *Ponte,* havia duas poltronas principais. Uma delas era posicionada em alinhamento com o centro, enquanto a outra era levemente inclinada para a direita, acompanhando a orientação oval do espaço. A poltrona central era ocupada por *Janeway*, a capitã, e a secundária pelo *Primeiro Oficial, Chakotay*. Nos braços de ambas as poltronas era possível ter acesso a consoles miniaturizados, diferentes painéis e micro monitores. Também era possível exercer comandos de *override*, que anulavam as outras estações de comando, marcando a poltrona como a posição de

controle absoluto sobre a embarcação.

FIGURA 42 – LAYOUT CONCEITUAL DA *PONTE DE COMANDO*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

Na frente do comando central estava a *Estação de Conn*. Nela o *Oficial de Navegações* ocupava a posição de controle do "leme" de *Voyager* (*timoneiro/controlador de voo*), gerenciando toda a navegação. A ideia de piloto não é utilizada, pois era um termo aplicado apenas para pequenas naves, com capacidade reduzida de passageiros.

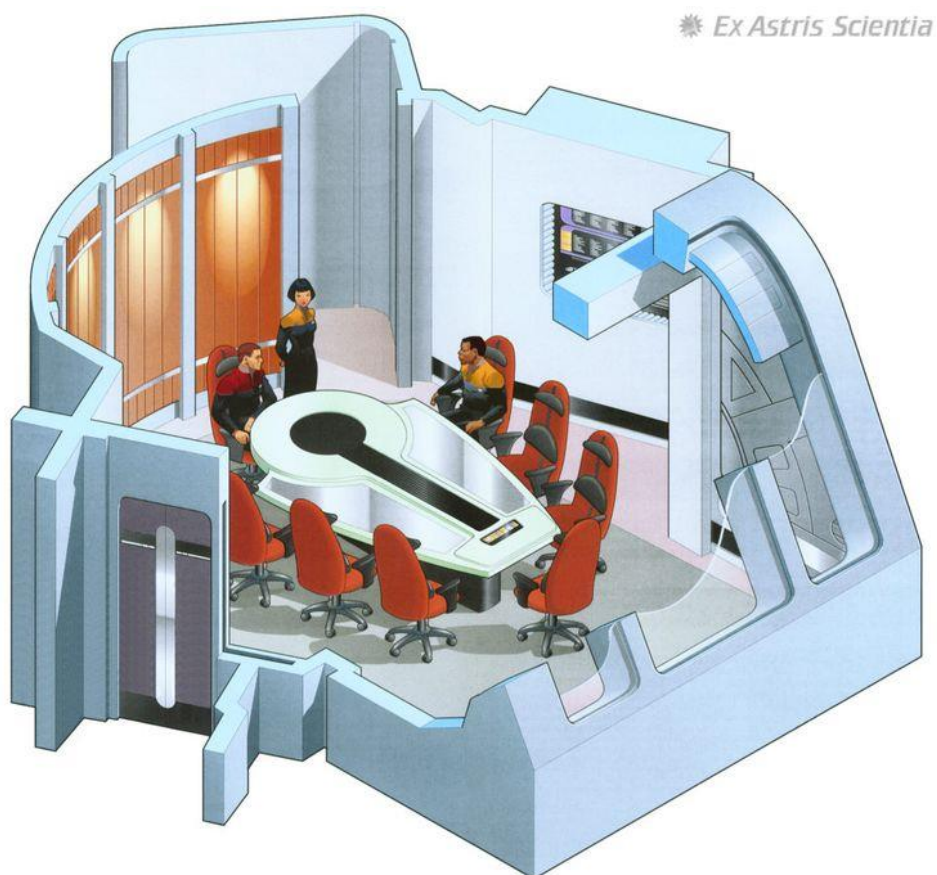
Foi relevante perceber que boa parte da navegação de *Voyager* era feita através do processador principal. O *Oficial de Navegações* servia como um supervisor orgânico para tais funções. Além disso, em situações de combate ou quando manobras específicas eram necessárias, a combinação da agência do *Oficial de Navegações* com o computador era essencial para a sobrevivência do coletivo. Lembrando que esse tempo de resposta aos *inputs* do piloto era reduzido graças aos *gel-packs*.

À direita do *Oficial de Navegações* estava a estação de comando da *Engenheira Chefe*, todavia percebi que tal função não era executada ali, mas diretamente na *Sala Principal de Engenharia*. Na esquerda do *Oficial de Navegações*, estava a estação do *Chefe*

Oficial de Ciências, onde operações de cunho técnico e pesquisa sobre partículas orgânicas e químicas eram executadas.

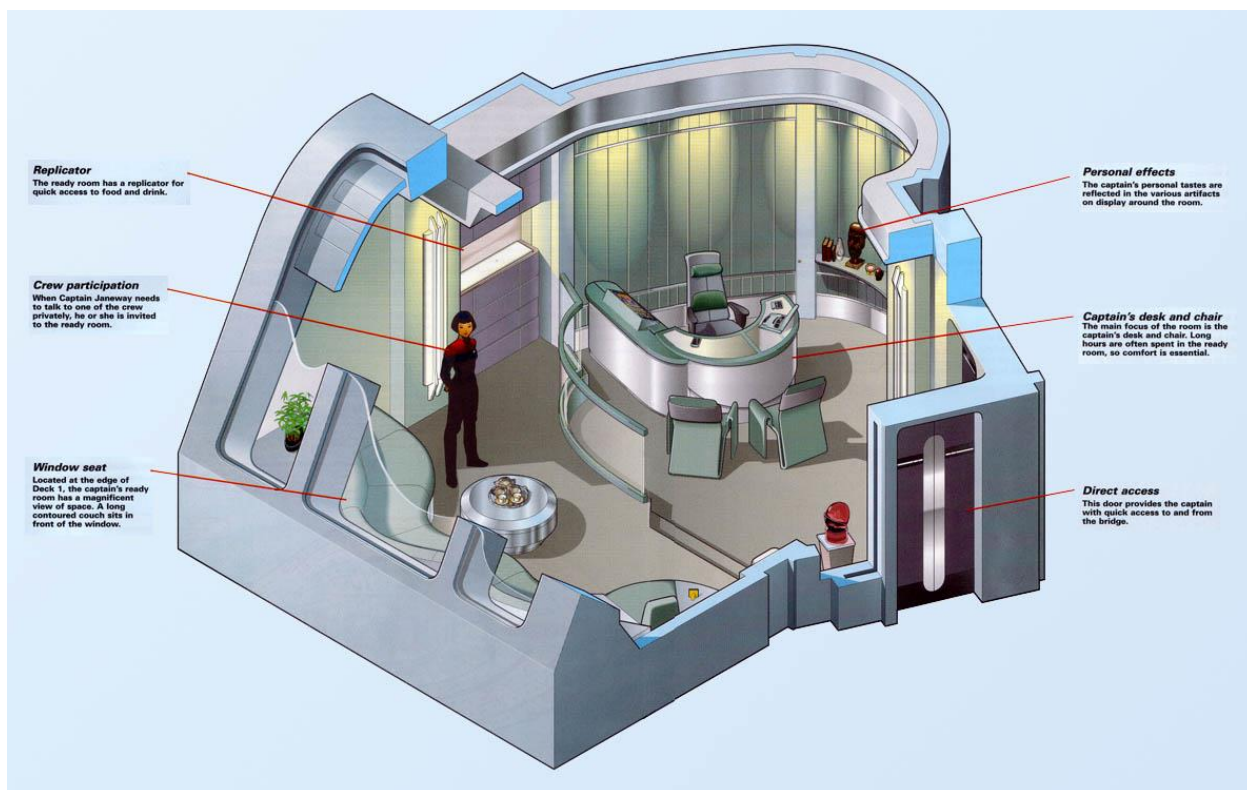
Anexas à *Ponte*, haviam duas salas de grande importância. Uma delas era a *Sala de Conferência*, a outra era a *Sala da Capitã*. A *Sala de Conferência* era composta por uma mesa oval, geralmente com a capitã ocupando uma posição de maior destaque, separando a mesa em duas metades. Havia também um console, de tamanho exponencial, que servia para oferecer dados táticos e técnicos específicos de acordo com a demanda de cada situação. As ações observadas em *Voyager* que ocupavam a *Sala de Conferência* podiam ser divididas em dois grupos: gerenciamento interno e gerenciamento externo.

O gerenciamento interno dizia respeito ao procedimento dos *Oficiais Superiores* em confabularem para resolver problemas ou dificuldades relacionadas com problemas internos da embarcação, fossem eles logísticos, técnicos ou de convivência. Era também ali que se traçavam estratégias de combate e planos de negociação diplomáticos. Ao longo dos episódios, percebi esse ambiente como um *lounge* onde os problemas enfrentados pela tripulação ganhavam espaço.

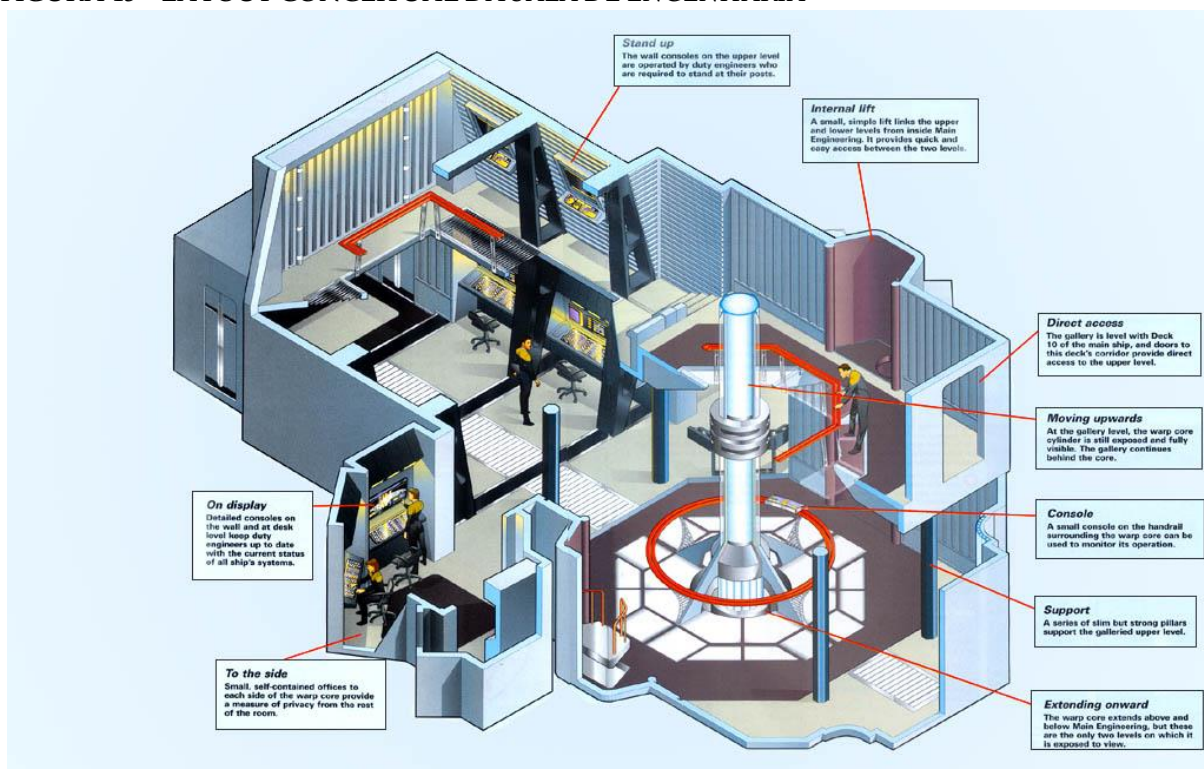
FIGURA 43 – LAYOUT CONCEITUAL DA *SALA DE CONFERÊNCIA*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

O gerenciamento externo tratava de momentos onde eram discutidos, entre os *Oficiais Superiores,* posicionamentos diplomáticos diante de coletivos externos. Também na *Sala de Conferência,* representantes de outros povos e planetas, ou comerciantes, eram recebidos, funcionando como uma sala de negociação. Todavia, essas funções de gerenciamento interno e externo também podiam acontecer na *Sala da Capitã*, embora com menos frequência.

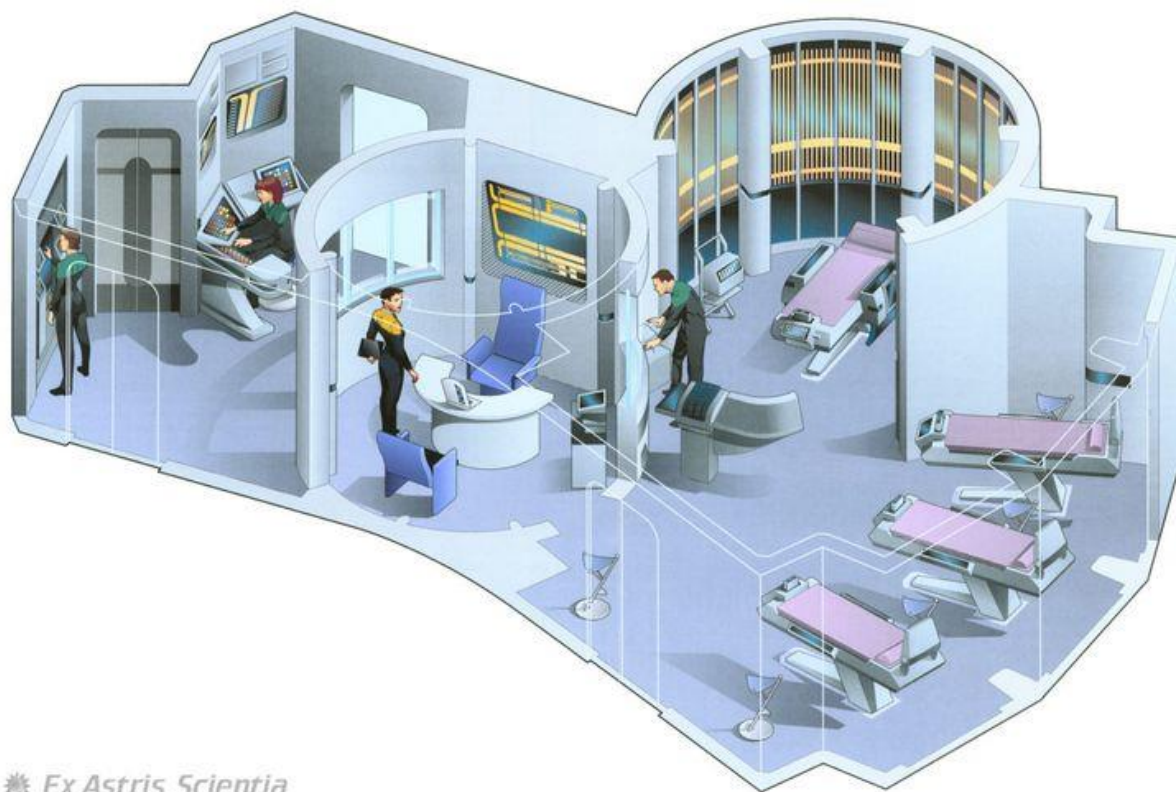
A *Sala da Capitã* era visivelmente mais espaçosa que a *Sala de Conferência*, possuindo uma mesa "de escritório" com o computador pessoal da capitã (uma espécie de *notebook*). Atrás da mesa havia um *replicador* de uso exclusivo. Na outra metade do espaço, havia um tablado, um sofá de aparência confortável e uma pequena mesa, posicionada em adjacência.

FIGURA 44 – LAYOUT CONCEITUAL DA *SALA DA CAPITÃ*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

O tempo de *Janeway* costumava ser dividido entre a *Sala da Capitã* e a *Ponte*, com maior ênfase na primeira. Os diálogos que ocorriam ali entre a capitã e outro membro da tripulação costumavam ser marcados por um tom de seriedade bem grande. Percebi também que a *Sala da Capitã* era um espaço mais privativo, onde as decisões difíceis de *Janeway* costumavam ser argumentadas e comentadas por seu *Primeiro Oficial*.

FIGURA 45 – LAYOUT CONCEITUAL DA *SALA DE ENGENHARIA*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

A *Sala Principal de Engenharia* ficava no deque 11, e costumava ser chamada apenas como *Sala de Engenharia*. O espaço era circular, sendo que no centro ficava o *Warp Core Reactor*, compondo o *Class 9 Warp Drive*. Além disto, havia dois níveis no ambiente. Na parte inferior ocorria a circunspecção das funções mecânicas da embarcação, bem como um espaço de trabalho para projetos extras. Neste nível estava localizada a estação de comando da *Engenheira Chefe*. Já no segundo "piso", que podia ser acessado através de um modesto elevador (ou uma seção de escadas), outras funções semelhantes eram executadas.

FIGURA 46 – LAYOUT CONCEITUAL DA *ÁREA MÉDICA*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

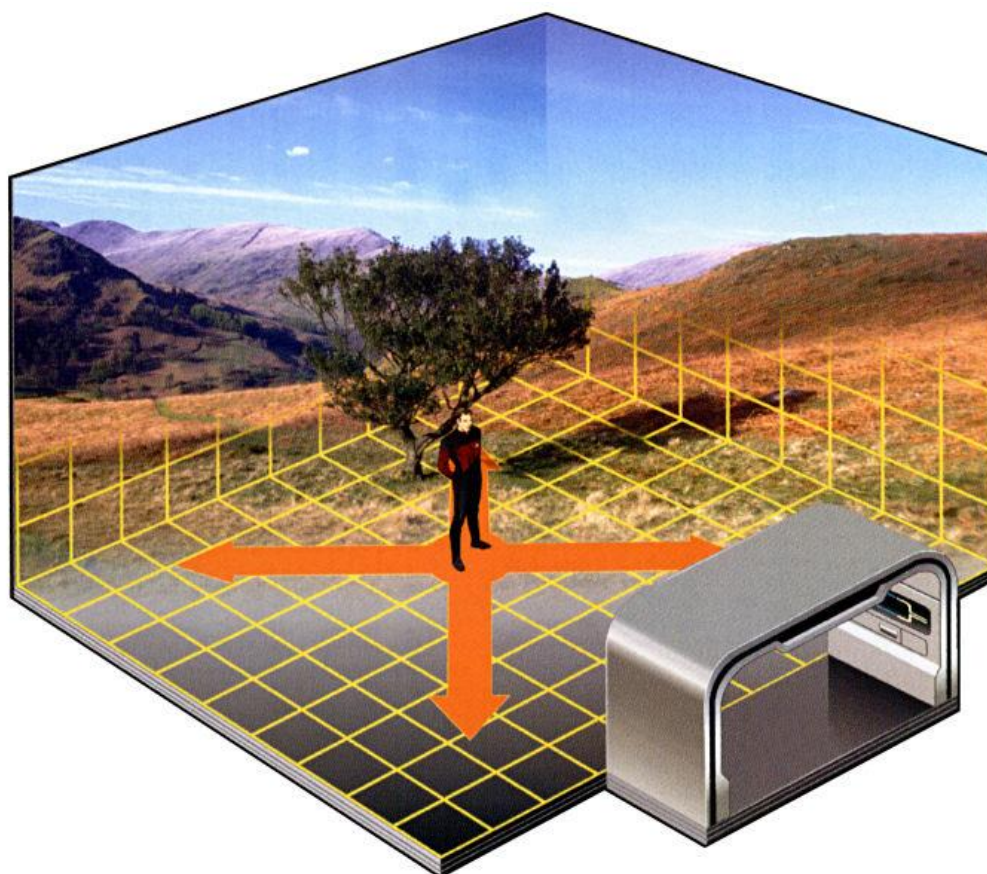
No deque 5 ficava a *Área Médica*, equipada com três leitos (*biobeds*), um leito cirúrgico, necrotério e também um sistema automático de contenção de ameaças patogênicas. No canto direito, havia um espaço reservado para o *Chefe Oficial Médico*, que também funcionava como laboratório para diferentes experimentos.

Outra novidade de *Voyager,* em relação a todas as outras embarcações da *Federação dos Planetas Unidos,* era o *HME — Holograma Médico Emergencial*. Esse aparato tecnológico funcionava através da projeção de partículas fotônicas e era capaz de ocupar a função de um médico orgânico, realizar cirurgias de alta precisão e conceber tratamentos inovadores. A projeção fotônica que, a partir de configurações específicas de densidade, permitia a interação com a matéria, partia de emissores holográficos internos da *Área Médica*.

Passando para o *Deque 6*, havia dois *holodecks* que permitiam atividades lúdicas e recreativas para a tripulação. O *holodeck* era uma sala espaçosa e acinzentada, composta por vários projetores. Estes projetores emitiam hologramas, permitindo a

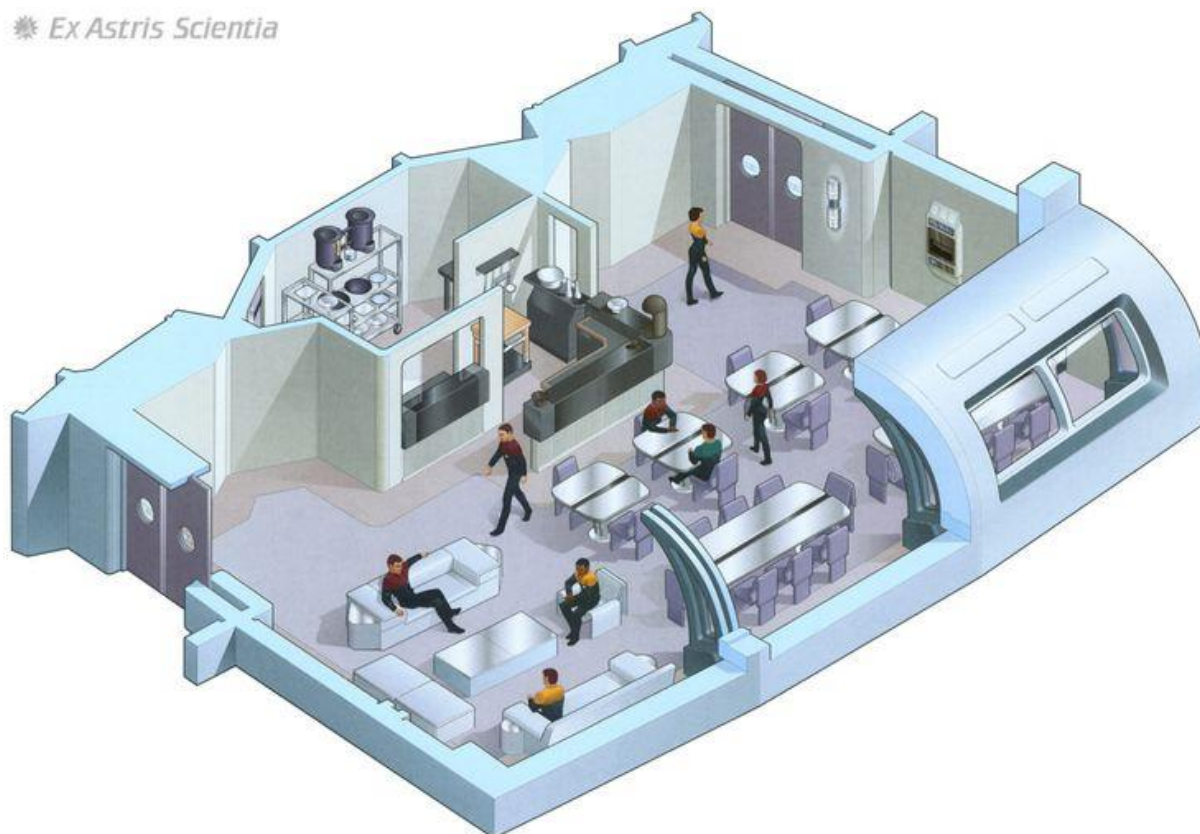
visualização e interação com espaços virtuais, capazes de imitar ambientes físicos com grande precisão.

O *holodeck* era um espaço para a experimentação de diferentes narrativas e vivências em outros ambientes. Nos episódios 08 e 09 da terceira temporada (*Future's End Part I* e *Part II*), mencionou-se que era um dispositivo que substituiu as "novelas". Houve também uma narrativa do *Capitão Photon*, onde os membros de *Voyager* encenaram aventuras de ficção científica.

FIGURA 47 – LAYOUT CONCEITUAL DO *HOLODECK*

Fonte: USSventure. Disponível em: <http://goo.gl/Hm60Tt>.

No Deque 2 ficava o *Refeitório.* No início de suas aventuras no *Quadrante Delta, Voyager* possuía quatro *replicator* distribuídos dois a dois no refeitório. Na adjacência ficava uma sala privada de uso exclusivo da capitã. Todavia, logo que *Neelix* passou a fazer parte da tripulação, o personagem literalmente derrubou as paredes e transformou esta sala privada em uma cozinha, algo não apreciado por *Janeway*.

O *Refeitório* operava, com frequência, como o espaço de interação entre a tripulação. Além disso, era também uma espécie de sala de "terapia", onde *Neelix* executava sua função de *Oficial de Moral*, fornecendo conselhos, ajudando e etc. Em algumas situações onde a *Área Médica* ficava inacessível, o *Refeitório* se transformava em um ambulatório provisório.

FIGURA 48 – LAYOUT CONCEITUAL DO *REFEITÓRIO*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

O quarto de *Janeway* ficava no Deque 3, enquanto o restante da tripulação coabitava os *Deques 2, 4, 8, 9* e *13*. Os quartos eram divididos em três tipos: o padrão, sem visores externos (janelas), com um pequeno espaço de vivência, camas e banheiro. Oficiais com o cargo de *Tenente-Júnior* possuíam seus próprios quartos, enquanto os *Alferes* e *Tripulantes* dividiam dois a dois (camas separadas).

O quarto de *Janeway*, por ser capitã, era exclusivo. Ele tinha algumas semelhanças com o quarto dos oficiais, mas era muito maior. O espaço contava com mesa ampla com um terminal e cinco visores externos que ofereciam uma visão da

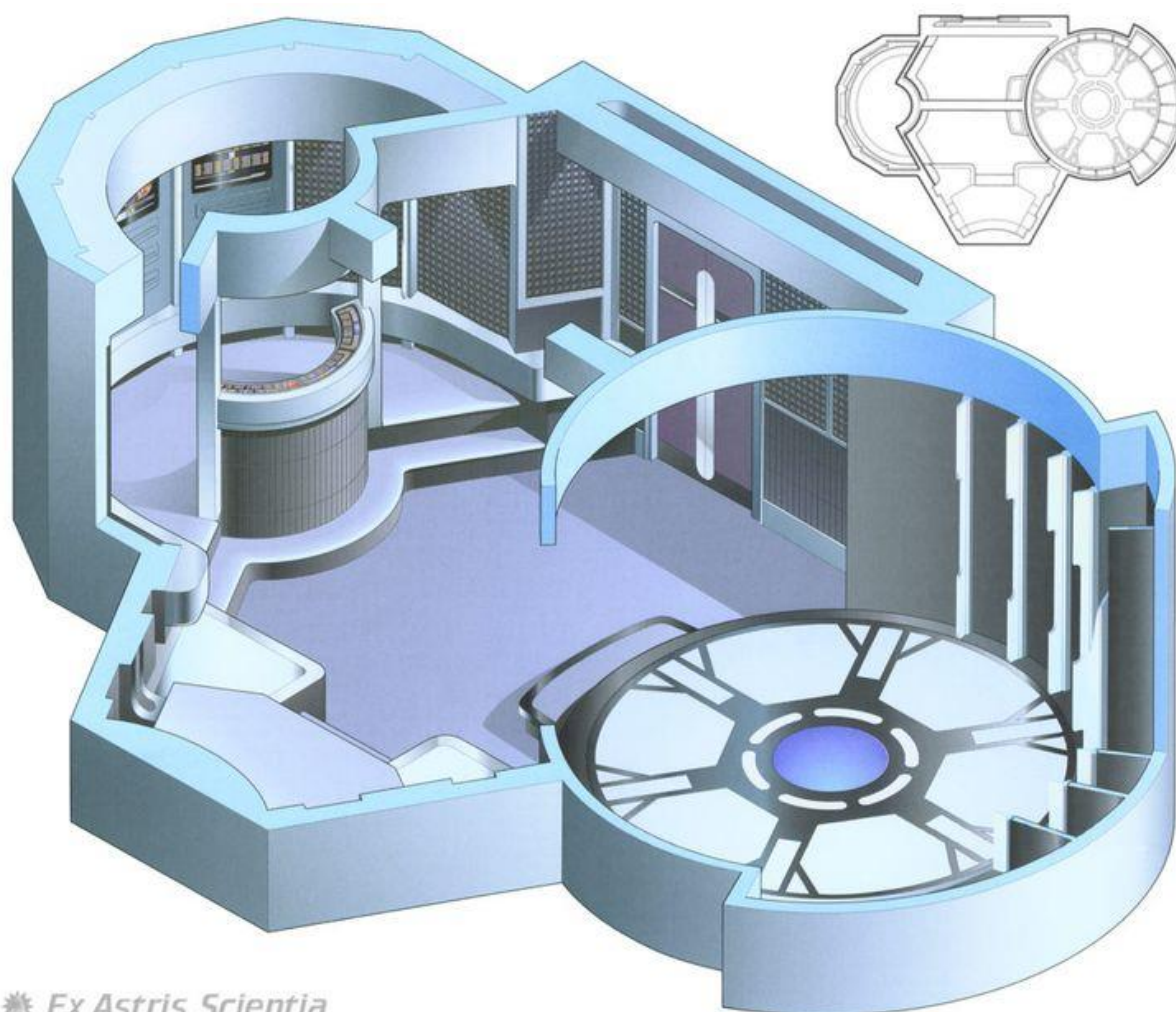
parte frontal de *Voyager*. Em termos posicionais, percebi que o quarto da capitã parecia estar logo abaixo do *Refeitório*.

FIGURA 49 – LAYOUT CONCEITUAL DO QUARTO DA CAPITÃ

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

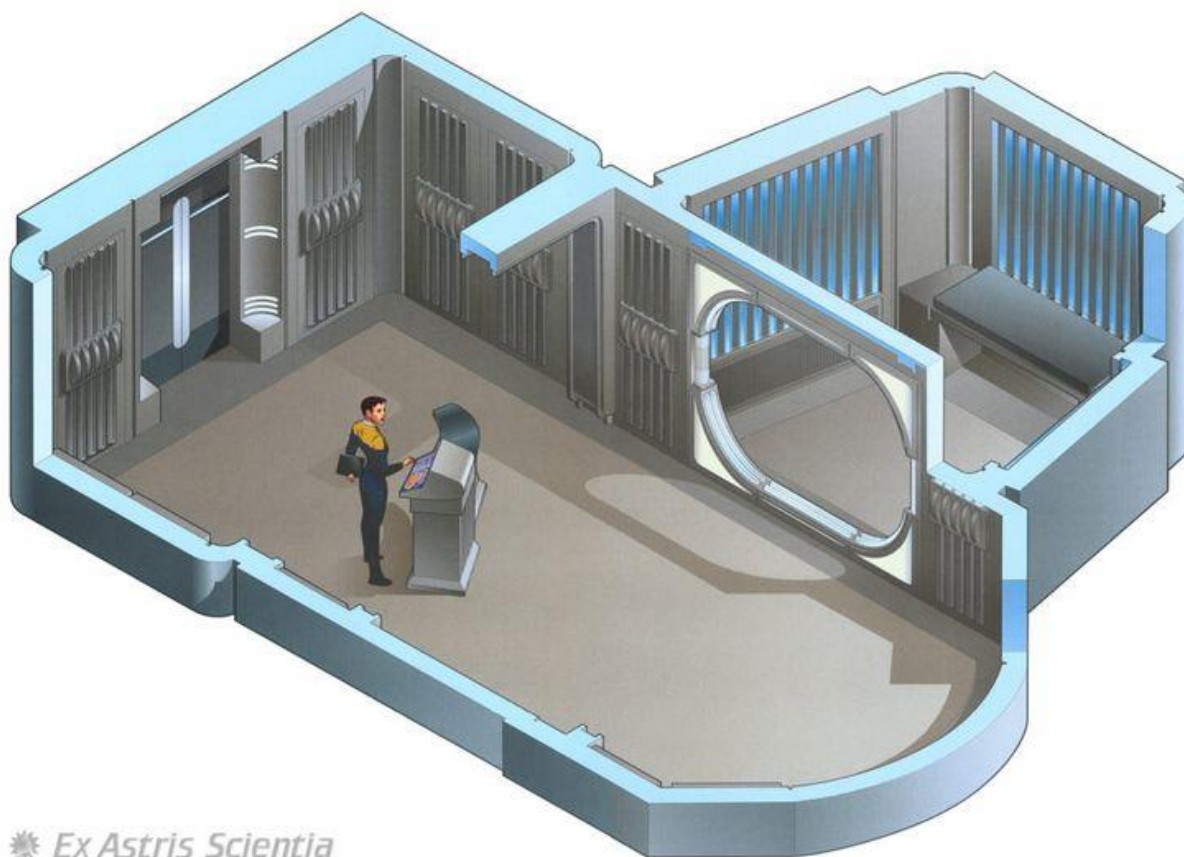
O terceiro tipo de quarto era destinado aos oficiais superiores. A diferença era que se tratava de quartos mais espaçosos, com visores externos e individuais. Tinham direito a esse espaço os tenentes e superiores. O *Alferes Harry Kim* era uma exceção à categorização proposta, dado que ocupava o posto de *Oficial Superior*, tendo a oportunidade de residir em um espaço individual.

No Deque 4 havia a *estação de transporte*, que registrava e controlava as entradas e saídas. Todavia, em casos de emergência, membros da tripulação podiam ser transportados diretamente para a *Área Médica* ou qualquer outro lugar de *Voyager*. A *estação de transporte* era composta por seis *pads*, localizados na frente de um console geral, no qual dois operadores trabalhavam.

FIGURA 50 – LAYOUT CONCEITUAL DA ESTAÇÃO DE TRANSPORTE

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

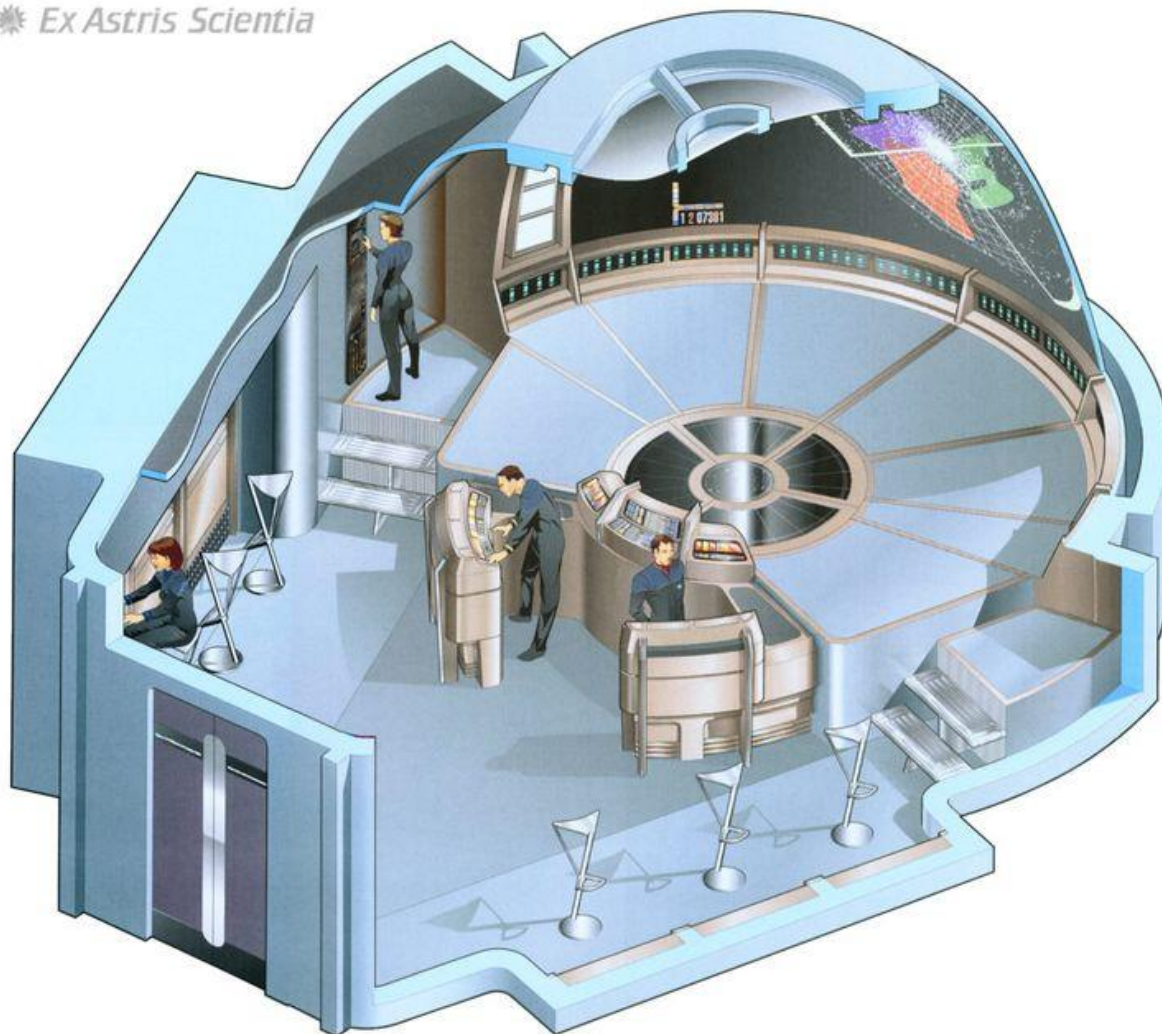
O *Hangar Um* era localizado no Deque 10, que funcionava como hangar para a entrada e saída de embarcações e *shuttles*. Atrás dele havia outro ainda maior, o *Hangar Dois*, onde a construção, manutenção e reparo das embarcações secundárias ocorria. Havia, ainda, casos em que as embarcações auxiliares podiam ser lançadas diretamente do *Hangar Dois*.

Por fim, temos a *Brig, u*ma sala com espaço para manter prisioneiros. O acesso a ela era restrito por um campo de força e regulado por um operador externo que monitorava as atividades que ali ocorriam.

FIGURA 51 – LAYOUT CONCEITUAL DA *BRIG*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

Voyager contava com sistemas de defesa diversos, com *torpedos programados por fases* e *fotônicos.* O principal mecanismo de defesa era o *escudo defletor,* que formava uma "película" energética em torno da embarcação, reduzindo os possíveis danos ao casco. Os *lançadores de torpedos* podiam ser equipados com *torpedos quânticos*, além de *cargas espaciais* e *dispositivos tricobalt*. Nos últimos episódios, *Voyager* passou a ter um *gerador de escudo ablativo*, bem como *torpedos transfásicos.*

A partir do contato com os *Borg*, *Voyager* começou a adaptar a tecnologia *alien*, sendo capaz de construir, e utilizar com certo sucesso, um *transwarp coil* e diminuir significativamente o tempo de sua jornada. Em 2374, *Alferes Harry Kim* e *Seven of Nine* construíram um *Laboratório de Astrometria*, a partir dos conhecimentos técnicos de *Seven* e de tecnologias *Borg*. Este sistema permitiu que *Voyager* calculasse com precisão sua posição no *Quadrante Delta*, bem como que descobrisse diferentes rotas e atalhos, diminuindo a viagem em torno de cinco anos.

FIGURA 52 – LAYOUT CONCEITUAL DO *LABORATÓRIO DE ASTROMETRIA*

Fonte: Ex Astris. Disponível em: <http://goo.gl/j3fXuU>.

5.8 CONCLUSÃO

Este capítulo marca uma explicitação detalhada, na medida do possível, de diversos elementos que compõem o universo de *Star Trek: Voyager*. Desde sua história como produção no contexto da televisão, passando por uma abordagem etnográfica experimental, e por fim, a tripulação e a espaçonave.

O uso das imagens revelou-se bastante importante, na medida em que expõe um certo olhar esquemático e ao mesmo tempo facilita a descrição. Além disto, busquei introduzir ao leitor um índice metodológico adaptado, ou inventado, para produzir a etnografia subsequente.

Neste ponto em específico, é importante perceber que em um dos meus cadernos etnográficos, pude descrever e apontar questões antropológicas que estavam presentes em cada um dos episódios. Porém, era totalmente inviável trazer todo este material para a dissertação, devido a sua ampla extensão. Em decorrência disto, o capítulo subsequente é uma síntese de diferentes episódios, na medida em que me apoio no material etnográfico. Mas o alerta permanece – não são estas as únicas questões antropológicas que a franquia oferece, e estudos futuros devem ser realizados.

6 CONSTRUÇÃO DESCRITIVA DA ALTERIDADE MAQUÍNICA EM STAR TREK

6.1 INTRODUÇÃO

Este capítulo foi escrito tendo por base o material etnográfico oriundo de diferentes episódios de *Star Trek: Voyager*, bem como de alguns outros da franquia. Foquei-me no material oficial, buscando enfatizar a maneira como os *Borg* são construídos em *Star Trek: A Nova Geração*, e o quanto desta imagem foi transmitida para *VOY*.

O primeiro momento retrata alguns episódios de *A Nova Geração*, bem como o filme *O Primeiro Contato*, que ao serem tomados em conjunto criam a ideia base sobre os *Borg*. Sequencialmente, saltei para *VOY*, que no episódio *Cooperativa* apresenta o primeiro contato com remanescentes *drones* que haviam sido desligados da *Coletividade* e precisavam da ajuda de *Voyager*.

Seven of Nine foi introduzida em *Escorpião Parte I e II*. Incialmente como representante dos *Borg* para a consolidação de uma aliança com *Voyager* frente a um coletivo alienígena que ameaça ambos, esta foi raptada por *Janeway* e passou a integrar sua tripulação. A transição de *Borg* para *Federação*, foi vista a partir do desenvolvimento da individualidade da personagem, sendo os episódios *Dom, Corvo, Um, Drone, Infinito Regresso, Fronteira Sombria, Instinto de Sobrevivência, Coletividade, Brincadeira de Criança, Unimatriz Zero Parte I e II, Imperfeição e Fim de Jogo*, momentos fundamentais no qual a questão da individualidade aparece.

6.2 OS BORGS EM A NOVA GERAÇÃO

FIGURA 53 – PICARD/LOCUTUS OF BORG LENDO O ROTEIRO DE UM EPISÓDIO

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/Y28L7r>.

A coletividade Borg foi introduzida em *Star Trek* no episódio *Q Quem?*, de *TNG*. Exibido em oito de maio de 1989, com direção de Rob Bowman e escrita de Maurice Hurley. A premissa da narrativa surgiu com a entidade *Q*, interpretada por John de Lancie. Dotada de poderes infinitos, *Q* foi responsável por retirar a *Enterprise* de seu curso e enviá-la para um setor ainda não explorado da galáxia. Investigando sua situação, a embarcação entrou em contato com um estranho objeto, em formato de cubo e dotado de proporções colossais.

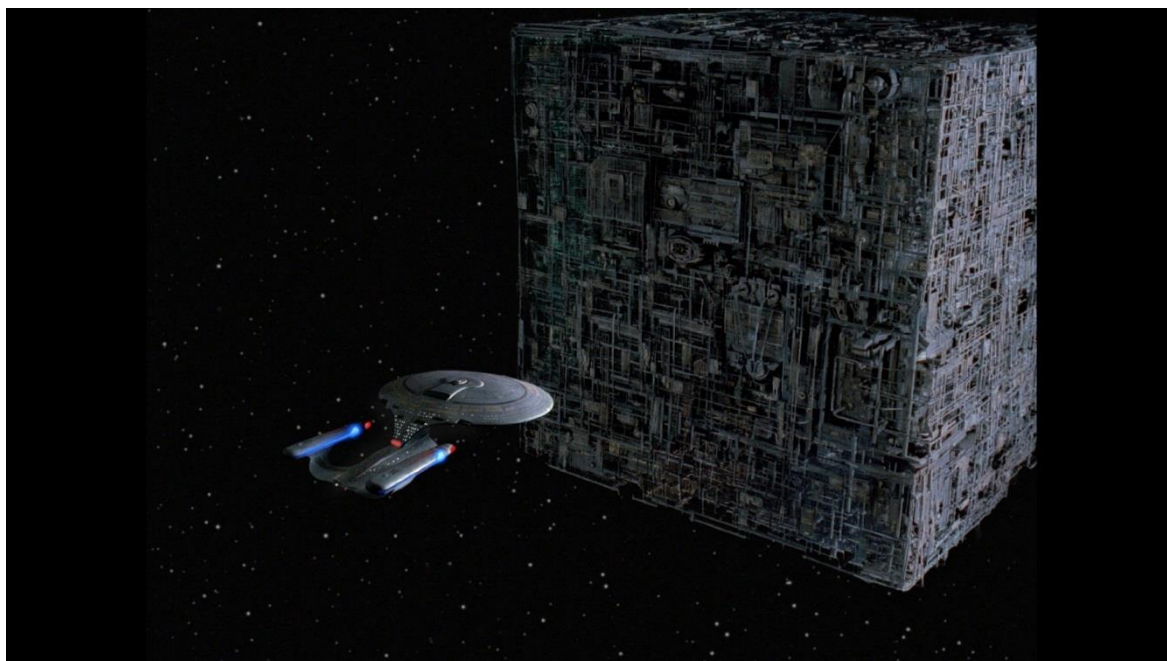
A partir de diferentes análises, identificou-se o objeto como uma nave, mas que não possuía uma ponte de comando, seção de engenharia ou quartos. Além disso, nenhum sinal de vida foi detectado. Perplexos, coube a *Guinan* (Whoopi Goldberg) explicar que aqueles alienígenas eram *Borg*, o coletivo que foi responsável por aniquilar seu povo no passado.

A *Enterprise* foi invadida por um *drone*, que passou a analisar os sistemas da embarcação. *Q* caracterizou o invasor como algo que está para além do binômio de gênero macho e fêmea, sendo radicalmente diferente de tudo que *Picard* e sua civilização tiveram contato.

As tentativas de comunicação com os *Borg* fracassaram e *Q* insistiu que para o *drone*, a tripulação da *Enterprise* era irrelevante. O que os interessava era a tecnologia. Ao saber disto a equipe de segurança disparou e neutralizou o *drone*. Todavia, o mesmo foi substituído por outro, que se mostrou imune aos disparos que se efetuaram contra ele.

Guinan explicou que não era possível qualquer tipo de negociação com os *Borg*, que finalmente ofereceram uma comunicação com a *Enterprise*. Várias vozes com ressoar metálico e abafado anunciaram que analisaram e avaliaram o sistema de defesa, e que qualquer resistência ao processo de assimilação seria inútil. *Troi*, dotada de capacidades telepáticas, percebeu que não se tratava de uma mente individual, mas sim de algo coletivo:

> *Troi*: Nós não estamos lidando com uma mente individual. Eles não têm um lider único. É uma mente coletiva.
> *Picard*: Certamente que isto é uma vantagem.
> *Troi*: Sim, um lider único pode cometer erros. Algo que é altamente improvável em uma totalidade combinada.

FIGURA 54 – ENTERPRISE–D ENCONTRA O CUBO BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/XyD8cs>.

Drenando os escudos da *Enterprise*, qualquer tentativa de fuga mostrou-se inútil. Após uma sequência de disparos externos, a embarcação da *UFP* foi capaz de causar algumas avarias ao casco externo do *Cube*. O capitão pediu explicações mais detalhadas para *Guinan*, e foi informado que os *Borg* eram um misto de vida orgânica e artificial, que vinham se desenvolvendo há muito tempo. Uma noção que estava em contraste com a definição dada por *Q*:

> *Q:* Os Borg são o usuário final. Eles não são como nada que a sua Federação já enfrentou. Eles não estão interessados em conquistas políticas, riquezas ou poder, tal como você os entende. Eles estão apenas interessados em sua embarcação, sua tecnologia. Eles identificaram como algo que pode ser consumido.

FIGURA 55 – ARTE CONCEITUAL BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/3ymXiq>.

Agindo de maneira investigativa, *Picard* e uma equipe se transportaram para dentro do *Cube*. Os *Borg* ignoraram a tripulação invasora, dado que toda a atenção estava voltada para os reparos. *Picard* e sua equipe aproveitaram o momento para retornar para a *Enterprise*, saindo em alta velocidade e sendo seguida de perto pelos *Cubes*. A perseguição não tardou a se encerrar, com o *Cube* disparando contra a *Enterprise* e causando grandes avarias. Prestes a ter sua nave destruída, *Picard* implorou por auxilio à *Q*, o qual reverteu a embarcação para sua posição anterior, mas deixou o alerta:

> *Q:* Se você não é capaz de lidar com um soco na cara, talvez deva então voltar para casa e se esconder embaixo da cama. Aqui fora não é seguro. É maravilhoso, com tesouros que podem satisfazer os refinados e os brutos, mas não é para os temerosos.

Os *Borg* retornaram para *TNG* em dezoito de junho de 1990, no último episódio da terceira temporada, *O Melhor de Dois Mundos Parte 1*. Dirigido por Cliff Bole e escrito por Michael Piller, a narrativa se iniciou com *Enterprise* investigando o pedido de socorro de colônias distantes da *UFP*. Todavia, ao chegar até o local referido, descobriu-se que tanto as colônias como todos os seus habitantes desapareceram.

O comando da *Frota estelar* alertou *Picard* que havia a suspeita de ter sido uma ação dos *Borg* e a *USS-Lalo* identificou a presença de um *Cubo* nas proximidades, em seguida parou de emitir qualquer sinal. A *Enterprise* seguiu para o local indicado, entrando em contato mais uma vez com os *Borg*.

Os *Borg* ordenaram que *Picard* fosse transportado para o *Cubo*. O interesse por uma criatura orgânica, e não por algo tecnológico, chamou a atenção de todos, pois pareceu indicar um novo tipo de atitude por parte do coletivo invasor. A *Enterprise* negou a solicitação e disparou contra o *Cubo*, causando apenas danos superficiais e seguindo em retirada.

No encontro seguinte entre as duas embarcações, três *drones* invadiram a ponte de comando e sequestraram o capitão. Após o sucesso da operação, o *Cubo* deixou de seguir a *Enterprise*. Os *Borg* afirmaram para *Picard* que ele liderou a embarcação mais poderosa de seu povo, e, portanto, serviria de representante para a rendição total:

> *Borg:* Capitão Jean-Luc Picard, você comanda a embarcação mais poderosa da frota da Federação. Você fala por seu povo.
> *Picard:* Eu não tenho nada a dizer, e irei resistir até o último.
> *Borg:* Força é irrelevante. Resistir é inútil. Nós desejamos nos melhorar. Nós iremos adicionar sua distintividade biológica e tecnológica a nossa. Sua cultura irá adaptar para servir a nossa.

Picard respondeu, por sua vez, que:

> *Picard:* Impossível. Minha cultura é baseada na liberdade e na auto-determinação.
> *Borg:* Liberdade é irrelevante. Auto-determinação é irrelevante. Você deve obedecer.
> *Picard:* Nós preferiríamos morrer.
> *Borg:* Morrer é irrelevante. Sua cultura arcaica é baseada em autoridade. Para facilitar nossa introdução em sua sociedade, foi decidido que uma voz humana mediará nossas comunicação. Você foi escolhido para ser essa voz.

Um grupo de *drones* invadiu a *Enterprise* e sequestrou *Picard*. Uma equipe tática foi enviada para tentar resgatar o capitão, mas sem sucesso. Ele havia sido assimilado, e agora fazia parte da *Coletividade*. A equipe foi resgatada pela *Enterprise*, que recebeu uma nova comunicação do *Cubo*, agora comandado por *Picard*. Com o corpo radicalmente modificado através da inserção de componentes cibernéticos, a nova entidade identificou-se como *Locutus of Borg* e anunciou:

> Eu sou Locutus of Borg. Resistir é inútil. Sua vida como era, acabou. De agora em diante vocês servirão a nós.

FIGURA 56 – ASSIMILAÇÃO DE PICARD EM *MELHOR DE DOIS MUNDOS*

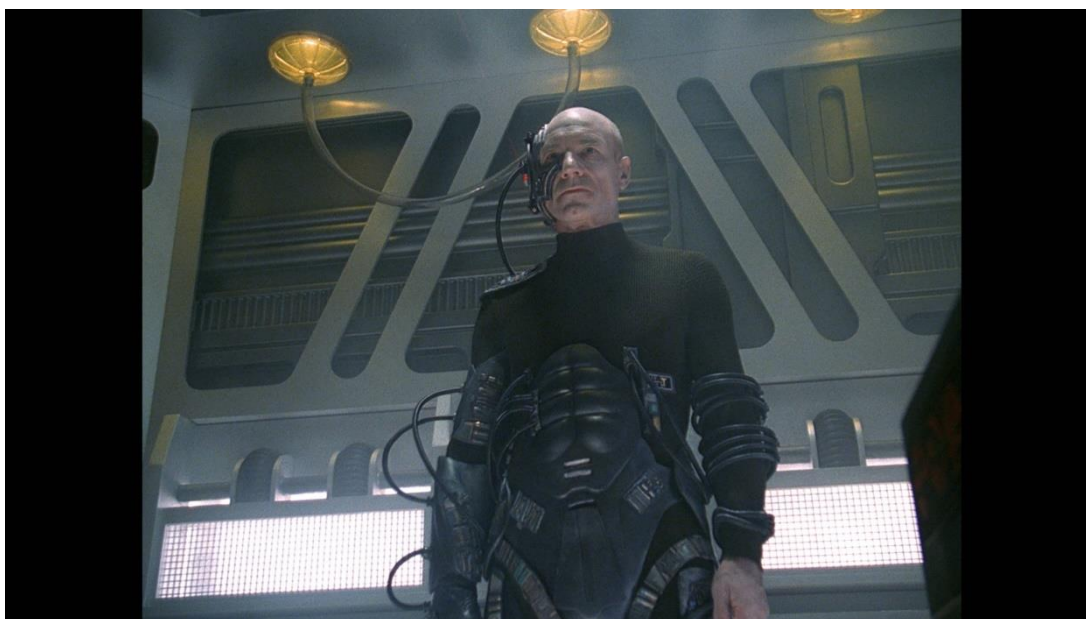
Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/2HRONR>.

O suspense do último episódio só foi resolvido em vinte e quatro e de setembro de 1990, com a exibição da segunda parte de *Melhor de Dois Mundos*. Os esforços da *Enterprise* em enfrentar o *Cubo* fracassaram. Sem o interesse de eliminar a embarcação, os *Borg* abandonaram o combate e seguiram para o *Setor 001*, região onde o planeta Terra estava localizado e servia de sede para a *Federação dos Planetas Unidos*.

A *Federação*, por sua vez, respondeu agrupando todas as embarcações disponíveis em *Wolf 359*, uma posição razoavelmente próxima à Terra. A *Enterprise* acompanhou o áudio de combate e, após diversas mensagens confusas, seguiu-se o silêncio. Após reparar os danos, a embarcação seguiu para o setor referido e encontrou um cenário desolador. Todas as naves calcadas para o combate foram aniquiladas e o *Cubo* aproximou-se da Terra. Diante disso, *Riker,* que assumiu o comando da *Enterprise* após o rapto de *Picard*, elaborou uma tática contra *Locutus*.

Um grupo de assalto avançado conseguiu invadir o *Cubo*, enquanto as embarcações trocaram disparos. *Locutus* foi capturado e levado até a *Enterprise*. *Locutus* desprezou a manobra e a inovação tática de *Riker*, explicitando o que ocorreu no momento de assimilação:

> *Locutus:* O conhecimento e a experiência do humano Picard agora é parte de nós. Preparou-nos para todos os cursos de ações possíveis. Sua resistência é sem esperança, Número Um.

FIGURA 57 – LOCUTUS OF BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/6Q5wcS>.

Buscando reverter a situação de *Picard*, *Data* foi conectado ao capitão por um sistema cibernético que permitiu a transmissão de dados diretos entre ambos. Após algumas dificuldades, o androide conseguiu acessar a rede de dados *Borg*.

O capitão apresentou sinais de reação ao processo de assimilação e sugeriu desabilitar os *Borg* a partir de um comando específico. A proposta inicial não surtiu muito efeito, até que *Picard* murmurou a palavra "dormir". *Data* interpretou isso como um curso de ação possível e ativou o comando, resultando em "Fiz eles acreditarem, de maneira errônea, que era hora de regenerar. De fato, coloquei todos para dormir".

Este comando resultou em um pane no sistema *Borg*, de modo que o *Cubo* ativou um sistema de autodestruição. Fora das cenas, todos os implantes cibernéticos de *Picard* foram removidos e o capitão retornou para sua condição inicial, resultando apenas em uma "dor de cabeça".

FIGURA 58 – PICARD/LOCUTUS E DATA

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <https://goo.gl/bf2DjF>.

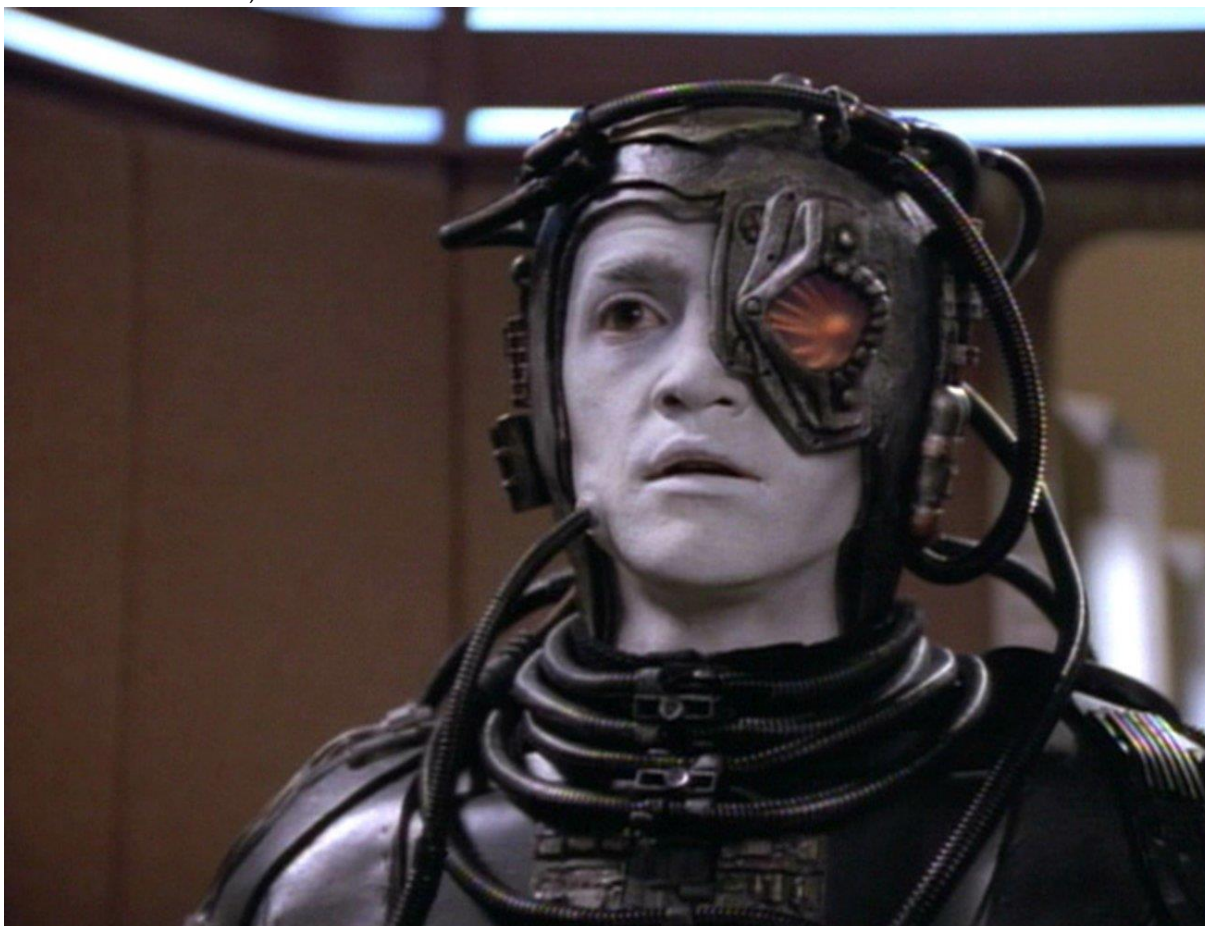
No episódio *Eu, Borg,* a *Enterprise* entrou em contato com um adolescente *Borg* (Jonathan Del Arco). Em uma condição onde sua vida estava em risco, foi prestado socorro médico, todavia fora mantida a preocupação de que o *drone* estaria emitindo um sinal que poderia ser captado pelos *Borg*.

Diante disso, foi revelado que o plano de *Picard* era introduzir uma espécie de "vírus" na consciência do *drone* para que fosse espalhado pela *Coletividade* e a aniquilasse. A proposta do capitão era muito clara – transformar o *drone* em uma arma tecnobiológica capaz de destruir em massa um coletivo.

Enquanto isto estava ocorrendo, surgiu o problema da alimentação. Os *Borg* não ingeriam alimentos, recebendo sua nutrição a partir da alcova. Além disso, o *drone* se identificava como *Third of Five*. Por sua vez, *La Forge* tentou estabelecer um diálogo com ele, mas todas as frases se encerravam com: "Você será assimilado. Resistir é inútil". Por fim, *La Forge* e *Crusher* acabaram nomeando o *drone* de *Hugh*, a partir do som de "you" ("você"). *La Forge* ensinou para *Hugh* a diferença entre "nós" e "eu", a partir da demarcação da individualidade da fala:

> *Laforge:* Bem, pense da seguinte maneira. Toda vez que você fala de si, você usa a palavra 'nós'. Nós queremos isso. Nós queremos aquilo. Você não consegue nem pensar em você como um indivíduo singular. Você não diz que quer uma coisa ou que é Hugh. Mas nós somos indivíduos. Eu sou Georgi e escolho o que quero fazer da minha vida. Eu tomo decisões por mim. Para alguém como eu, perder o senso de individualidade é pior do que morrer.

A postura de *Picard* em relação a *Hugh* se transformou. Em um diálogo, o *drone* o reconheceu como *Locutus of Borg* e respondeu sua identificação como: "Nós somos Hugh". *Hugh* também se recusou a obedecer *Picard* e afirmou que a *Enterprise* não desejava ser assimilada.

FIGURA 59 – *HUGH*, O *DRONE* ADOLESCENTE

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <http://goo.gl/r50aot>.

Picard esclareceu para a tripulação que havia evitado se comunicar com o *Borg*, mas quando isso ocorreu, percebeu uma nova perspectiva. A partir disso, o plano em transformar o *drone* em arma foi abandonado. Debateu-se que, se *Hugh* fosse

encontrado pela *Coletividade*, o mesmo iria apagar seu senso de individualidade. Todavia *Picard* pensava diferente e acreditava que aquilo podia se espalhar para outros. Foi oferecido para o *drone* a possibilidade de permanecer na *Enterprise*, mas *Hugh* optou por retornar para a *Coletividade*, encerrando o episódio.

6.3 STAR TREK: O PRIMEIRO CONTATO

FIGURA 60 – STAR TREK: FIRST CONTACT

Fonte: CBS Studios. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Os *Borg* causaram grande impacto dentro da narrativa de *Star Trek*. Tanto que, em vinte e dois de novembro de 1996, foi exibido *Star Trek: Primeiro Contato*, que trouxe mais uma vez a *Coletividade* na posição de antagonista da *Federação dos Planetas Unidos*. Contando com direção de Jonathan Frakes, a narrativa teve por duração o total de cento e onze minutos.

Seis anos se passaram desde os eventos de *O melhor de Dois Mundos*. *Jean-Luc Picard* permaneceu no comando da *Enterprise*, agora em um novo modelo, a *USS Enterprise-E*. O capitão, que acabara de despertar de um pesadelo com os *Borg*, no qual uma voz feminina chamava-o de *Locutus*, foi informado por *Almirante Hayes* (Jack Shearer), que os *Borg* haviam iniciado uma nova ofensiva contra a *Federação* e seguiam mais uma vez para a *Terra*.

Entretanto, para a surpresa da tripulação, o capitão explicou que *Enterprise-E* não fora chamada de volta para proteger a *Terra*, mas para patrulhar a *Zona Neutra*, caso os *Romulans* tentassem uma nova incursão. Em sua sala particular, *Picard* explicou para *Riker* o motivo de tais ordens:

> Vamos dizer que a Frota Estelar tem total confiança na Enterprise e em sua tripulação. Mas não em seu capitão. Eles acreditam que um homem que foi capturado e assimilado pelos Borg não deve ser posto em uma situação como esta. Isto seria introduzir um elemento instável para uma situação crítica.

O capitão, durante seu diálogo com *Riker*, foi informado por *Troi* que o *Cubo* havia chego até a *Terra*. *Picard* retornou para a *Ponte*, e solicitou que *Data* colocasse a transmissão do áudio para todos ouvirem.

O que o canal de transmissões veiculou era um cenário desolador. As embarcações da *Frota Estelar* estavam sendo completamente aniquiladas. Os *Borg* haviam rompido o perímetro de defesa e a necessidade de reforços era totalmente urgente.

Mediante tal cenário, *Picard* ordenou que a *Enterprise* seguisse para a *Terra*, mas deixou claro que estava por cometer uma violação de ordens diretas e que entenderia qualquer objeção. *Data* posiciona-se de modo brilhante: "capitão, acredito que falo por todos aqui, senhor, quando digo... para o inferno com nossas ordens".

Enterprise-E chegou na batalha justamente no momento que *Defiant*, sob o comando de *Worf* (Michael Dorn), estava em estado crítico e prestes a ser destruída. O capitão ordenou o transporte de todos os sobreviventes abordo. Nisto, *Riker* informou que a nave do almirante havia sido destruída.

Picard solicitou o estado do *Cubo*. *Data* denotou que este havia sofrido danos significativos no casco externo, e apresentava flutuações em sua rede de força. Na tela, o capitão observou o combate por alguns instantes, e em seguida solicitou para *Riker* abrir um canal de comunicação direta com a frota:

> Aqui é o Capitão Picard da Enterprise. Estou assumindo o controle da frota. Todos devem atirar nas seguintes coordenadas. [Picard insere alguns dados no computador]. Atirem ao meu comando.

Data informou que as coordenadas indicadas não pareciam ser de nenhum sistema vital para o *Cubo*, mas o capitão manteve sua ordem e pediu para o androide confiar nele. A frota respondeu acatando a ordem e aguardando o comando. *Picard*

esperou alguns instantes, tal como um arqueiro que decidiria quando seria o momento melhor para disparar a flecha, e então deu a ordem: *fogo.*

A ordem de ataque foi seguida à risca, causando danos significativos na embarcação *Borg*. Esta, por sua vez, entrou em colapso e explodiu. Entretanto, instantes antes, uma *Esfera* desprendeu-se da embarcação e seguiu rumo a *Terra*, com a *Enterprise* em seu encalço. Nisto, *Troi* percebeu que havia algo estranho com *Picard*, que explicou que era capaz de escutar os *Borg*.

A *Doutora Crusher* (Gates McFadden), adentrou na *Ponte*, informando que havia um paciente que insistia em ver o capitão. Atrás dela, surgiu *Worf*, o qual imediatamente assumiu o posto de *Oficial Tático*, em meio a piadas de *Riker* – questionando se o *Klingon* ainda sabia como disparar um *phaser*.

Na medida em que a *Esfera* se aproximava da *Terra*, *Enterprise* detectou *partículas cronométricas* emanadas da embarcação, que *Picard* rapidamente compreendeu como a criação de um salto temporal. A embarcação da *Federação* também experimentou a transição no *vortex temporal*, e foi levada para uma *Terra* no futuro. Este planeta, entretanto, possuía "altas concentrações de metano, monóxido de carbono e fluorina", e a população era composta por nove bilhões de…*Borg*.

FIGURA 61 – TERRA ASSIMILADA PELOS BORG. ENTERPRISE E O FENÔMENO TEMPORAL WAKE

Fonte: CBS Studios. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Ocorreu que os *Borg* alteraram o passado da *Terra*, assim a *Federação* nunca surgiu. *Crusher*, em seu turno, enunciou o problema de tal paradoxo – "se eles mudaram a história, como nós estamos aqui?". *Data*, capaz de solucionar questões filosóficas com uma velocidade que deixaria Kant e Heidegger com inveja, expôs que o *despertar temporal*, que levou *Enterprise* para o passado, impediu a mesma de ser afetada por tais mudanças. O *vortex*, por sua vez, estava entrando em colapso, assim a *Enterprise* seguia em direção a ele, para impedir o passar daqueles eventos.

Em um cenário pós-apocalíptico na *Terra*, *Cochrane* (James Cromwell) estava a ser arrastado de um bar por *Lily* (Alfre Woodard), quando disparos do céu começaram a destruir o local. A cientista assumiu que os disparos eram de *ECON*[52]. A *Enterprise*,

---

[52] *ECON* é a sigla utilizada para *Coalisão Oriental*, uma das facções que lutou durante a *Terceira Guerra Mundial*. Alguns fãs a associam como uma facção que seria derivada de países do Oriente Médio. Isso é meramente especulação. É seguro dizer que tal facção estava sob o controle do *Khanato* de *Khan Noonien Singh* durante as *Guerras Eugênicas*.

que chegou no momento em que a *Esfera* disparava sobre o planeta, tem em sua *Ponte* a sequência da discussão em torno de onde e quando haviam chego:

> *Data:* De acordo com nossas leituras astrométricas, nós estamos no meio do século XXI. Por conta dos isótopos radiotivos da atmosfera, estimo que chegamos dez anos após o fim da *Terceira Guerra Mundial*.
> *Riker*: Faz sentido. A maior parte das grandes cidades foi destruída. Há poucos governos restantes. Sessenta milhões de mortos. Sem resistência [para a conquista *Borg*].

Sob as ordens de *Picard*, a *Enterprise* eliminou a *Esfera*. Entretanto, o local onde os *Borg* estavam por disparar é que chamou atenção – um complexo de mísseis em *Montana*. A data, quatro de abril de 2063, revelou qual era a inteção – um dia antes do primeiro contato. Nas palavras do capitão: "é isso que eles vieram fazer. Impedir o primeiro contato." Por conta da transição temporal e da batalha que havia ocorrido, a maior parte dos sistemas de *Enterprise* estava fora do ar. Assim, o capitão tomou uma decisão de descer até o planeta e descobrir o que houve.

No planeta, *Picard, Data e Crusher* encontraram com *Lily*. Esta, que inicialmente considerou os estranhos como inimigos e tentou fuzila-los, acaba por desmaiar ao ver *Data*, mas não por conta da aparência única do androide, e sim da radiação *theta* do local. *Crusher* optou por levar *Lily* de volta para *Enterprise* para tratá-la, algo que *Picard* tentou contra-argumentar, por conta da violação da *Primeira Diretriz*, mas desistiu após a doutora prometer que manteria sua paciente inconsciente.

O capitão investigou e acabou por descobrir que a embarcação de *Cochrane* havia sido danificada pelo ataque e necessitava de manuntenção. *La Forge* foi ordenado para descer com uma equipe e auxiliar nos reparos. Este deixou um segundo em comando na sala de engenharia, solicitando também que o sistema de ventilação fosse checado, pois a temperatura interna da *Enterprise* havia aumentado significativamente.

FIGURA 62 – DATA E PICARD COM A FÊNIX

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Data considerou como uma ironia que, aquilo que outrora fora uma arma de destruição em massa, tenha se tornado responsável por inaugurar uma era de paz na humanidade. O androide também se mostrou curioso com a atitude de *Picard* em "tocar" na embarcação, questionando a necessidade disto:

> *Data*: Senhor, o contato com o tato altera sua percepção da *Fênix*?
> *Picard*: Sim. Para humanos, tocar pode conectar você com um objeto de modo bastante pessoal. Faz com que pareça mais real.
> (Data enconsta na *Fênix*)
> *Data*: Estou detectando imperfeicções no casco de titânio. Variações de temperatura no tanque de combustível. Não me parece mais real do que era alguns momentos antes.

Troi informou ao capitão que *Cochrane* havia desaparecido, e que a possibilidade de ele ter sido morto no ataque dos *Borg* deveria começar a ser considerada. Uma alternativa extremamente difícil para *Picard*, pois se fosse o caso, "então o futuro morreu com ele".

Os dois engenheiros que haviam sido enviados por *La Forge* para resolver a situação da mudança de temperatura perceberam que o sistema inteiro havia entrado em colapso. Nisto, ambos acabaram sendo atacados por elementos invasores, *Borg*. *Picard*, em terra, seguiu escutando as comunicações da *Coletividade*, percepção a qual fez com que ele e *Data* retornassem para a *Enterprise*, deixando *Riker* sobre o controle

da situação no planeta.

Na *Ala Médica*, *Crusher* teve sucesso em reparar os danos que *Lily* havia sofrido e enquanto solicitava uma nova bateria de testes, a energia oscilou e algo invadiu a sala. *Picard*, na *Ponte*, ordenou que aquele *deck* fosse selado, e ao ler os dados de mudança de temperatura, percebeu que se tratava de algo equivalente a uma embarcação *Borg*. Rapidamente, o mesmo raciocinou que os *Borg* sabiam que não teriam chance contra a *Enterprise*, e acabaram por se teletransportar para ela quando os escudos da mesma haviam sido desligados por conta da viagem temporal. O controle de toda a distribuição energética da embarcação foi tomado pelos *Borg*, entretanto, antes, *Data* foi capaz de criptografar o computador central, impedindo acesso ao mesmo.

Crusher despertou *Lily* na *Área Médica*, a qual reagiu em uma espécie de pânico. A doutora solicitou a ativação do *Holograma Médico de Emergência* (Robert Picardo), e ordenou que ele criasse algum tipo de distração enquanto eles fugiam, pois, os *Borg* estavam prestes a arrebentar a porta. Este respondeu que era um *doutor* e não uma *porta*. Quando os *drone* efetivamente arrebentaram a porta, o *HME* ofereceu creme analgésico para os implantes *Borg*.

Lily aproveitou uma distração de *Crusher* e se separou do grupo principal. Enquanto isto, *Picard* explicou para uma equipe de assalto qual seria o plano *Borg*: "a primeira coisa que eles vão fazer na *Sala de Engenharia* é estabelecer uma *coletividade*, um ponto central através do qual eles possam controlar a *hive*". Todavia um porém foi levantado – um assalto frontal poderia acabar por acertar o *warp core*, e destruir a embarcação inteira. O plano do capitão, por sua vez, assumiu um objetivo drástico – disparar contra os *tanques de refrigeração de plasma*, que ao entrarem em combustão "vão liquefazer qualquer material orgânico que entrarem em contato". *Worf* questionou se isso seria efetivo, dado que os *Borg* não eram totalmente orgânicos. O capitão então explicou que, "como todo tipo de forma de vida cibernética, eles não podem sobreviver sem seus componentes orgânicos". O diálogo se encerrou com um aviso de *Picard* – durante a investida, era certo que tripulantes da *Enterprise* seriam encontrados na

forma de *drones*, mas que eles não deveriam hesitar em disparar, "acreditem em mim, vocês vão estar fazendo um favor a eles".

No planeta, *Troi* e *Cochrane*, para além de bêbados, foram abordados por *Riker*. O *Primeiro Oficial* se surpreendeu em encontrar a conselheira bêbada, a qual desejou revelar a verdade para o piloto, mas foi impedida. Antes de desmaiar, *Troi* foi bastante incisiva em sua opinião sobre a situação:

> *Troi*: Veja bem. Ele nem queria conversar comigo se eu não bebesse com ele. E precisou de três *shots* de alguma coisa chamada tequila apenas para descobrir quem ele era. E eu gastei mais de vinte minutos tentando fazer com que ele não colocasse as mãos em mim. Então não venha criticar minhas técnicas de aconselhamento...é uma *cultura primitiva*. Só estou tentando me ajustar.

Na *Enterprise*, *Data* comentou para o capitão que estava se sentindo ansioso. Em resposta, *Picard* sugeriu que ele desativasse o *chip de emoções*. A equipe de assalto liderada por *Worf* acabou por encontrar *Crusher*, a qual informou que *Lily* desapareceu. Já a equipe de *Picard* encontrou com as primeira unidades *drones*, que estavam por assimilar alguns tripulantes de *Enterprise*. Os *drones* passaram direto por *Picard*, o qual explicou que "eles vão nos ignorar até que nos considerem uma ameaça". As duas equipes de assalto se encontraram. Nisto, os *drones* se ativaram e passaram a investir contra o grupo. Em meio aos disparos, não demorou para os *drones* se adaptarem às armas da *Federação*. Um drone investiu contra *Picard*, o qual foi salvo por *Data* que entrou em combate corpo a corpo. Os integrantes da equipe de assalto passaram a sofrer várias baixas, e enquanto recuavam, *Data* foi capturado pelos *drones*. Um tripulante que estava sendo assimilado pediu ajuda para o capitão, o qual disparou contra ele e o matou.

Em um corredor paralelo, *Lily* surpreendeu e atacou *Picard*, tomando seu *phaser*. Este tentou explicar que não fazia parte da *Coalisão Oriental*, mas o diálogo não foi possível. A doutora ordenou que ele mostrasse como ela poderia sair daquele lugar, algo que ele comentou que não seria "fácil".

Data, preso pelos *Borg*, foi recebido por uma voz feminina – esta explicou que já

havia assimilado milhares e milhares de planetas e mundos. A assimilação de *Data* seria feita através de suas imperfeições, sendo apenas uma questão de tempo.

FIGURA 63 – DATA PRESO NO CUBO BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Em terra, *La Forge*, *Riker* e *Troi* explicaram para *Cochrane* sobre os *Borg* e o que estavam a passar. Além disto, configuraram um telescópio local para visualizar a *Enterprise*, como prova daquilo que estava sendo dito:

> *Cochrane*: O que vocês querem que eu faça?
> *Riker*: Simples. Conduza sua viagem em *warp* amanhã de manhã, tal como você tinha planejado.
> *Cochrane*: Mas porque amanhã?
> *Riker*: Porque 11 A.M, uma embarcação alien estará passando por esse sistema solar.
> *Cochrane*: Alien? Você quer dizer extra-terrestres? Mais caras malvados?
> *Troi*: Estes são os mocinhos. Eles estão em uma missão de pesquisa. Eles não tinham interesse na *Terra*... primitiva demais.
> Cochrane: Ah..
> *Riker*: Doutor, amanhã de manhã quando eles detectarem a assinatura de *warp* de sua embarcação e perceberem que os humanos descobriram como viajar mais rápido que a luz, vão decidir alterar o curso e fazer o primeiro contato com a *Terra*, bem aqui.
> Cochrane: Aqui?
> *La Forge*: Na verdade foi mais ali.
> *Riker*: É um momento central na história humana, doutor. Você fará o primeiro contato com uma espécie alien, e depois disso, tudo começa a mudar.
> *LaForge*: Suas teorias de *warp drive* permitiram que frotas de embarcações fossem construídas e a humanidade passou a explorar a galáxia.
> *Troi*: Isso uniu a humanidade de uma forma que ninguém pensou que era

> possível, a partir do momento que se percebeu que não estávamos sozinhos no universo. Pobreza, fome, guerra. Tudo isso será erradicado nos próximos cinquenta anos.
> *Riker*: Mas se você não fizer a viagem de *warp* amanhã antes das 11:15, nada disso irá acontecer.
> *Cochrane*: E vocês, vocês todos são astronautas... em um tipo de *Star Trek?*
> *LaForge*: Veja, doutor, eu sei que isso é bastante para você digerir, mas nós estamos ficando sem tempo.
> *Troi*: Nós precisamos de sua ajuda, o que você diz?
> *Cochrane*: Por que não?

Dentro da *Enterprise*, o combate contra os *drones* continuou. As forças de assalto foram assimiladas progressivamente, não conseguindo resistir aos avanços *Borg*. Na ponte de comando, descobriu-se que os *Borg* pararam no deck onze, sem qualquer motivo aparente.

Novamente nos corredores paralelos, *Picard* tentou explicar para *Lily* que havia uma "nova facção" que queria impedir o lançamento do foguete, mas que ele estava ali para ajudar. Ele informou que ela estava em uma embarcação no espaço, ela seguiu não acreditando, até que ele mostrou uma janela direta para fora da embarcação, orbitando a *Terra*. O capitão acabou por convencer ela em devolver o *phaser*, e comentou que estava na potência máxima – caso tivesse disparado, teria vaporizado ele.

FIGURA 64 – DATA CONVERSA COM A RAINHA BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Na *Sala de Engenharia,* que fora transformada totalmente pelos *Borg*, *Data* continuou a ser abordado pela voz feminina, que se identificou como: "Eu sou *Borg*". Entretanto, para o androide, esta definição era uma contradição: "Os *Borg* tem uma consciência coletiva. Eles não são indivíduos". A rainha, que foi surgindo a partir do acoplamento de elementos orgânicos e sintéticos, respondeu que era "o começo, o fim, um que é muitos":

> *Rainha Borg:* Eu sou Borg.
> *Data:* Saudações... estou curioso, você controla a Coletividade Borg?
> *Rainha Borg:* Você supõe disparidade onde não existe. Eu sou a coletividade.
> *Data:* Talvez eu deva mudar minha questão. Eu quero entender a relação organizacional. Você é a lider?
> *Rainha:* Eu trago ordem para o caos.
> *Data:* Resposta dificil, mas interessante.
> *Rainha:* Você está no caos, Data. Você é a contradição. Uma máquina que deseja ser huamana.
> *Data:* Você parece saber muito de mim, então deve também saber que fui programado para evoluir e aprimorar.
> *Rainha:* Nós também estamos em uma jornada para nos aprimorar. Evoluindo em direção a um estado de perfeição.
> *Data:* Perdoe-me, mas os Borg não evoluem. Eles conquistam.
> *Rainha:* Ao assimilar outros seres em nossa Coletividade, nós trazemos ele para mais proximos da perfeição.
> *Data:* Eu questino seus motivos.
> *Rainha:* É porque você ainda não foi...corretamente estimulado.

A *Rainha* reativou o *chip de emoções* de *Data*. Além disso, os *Borg* implantaram tecido orgânico no braço do androide, algo que por sua vez gerou um estímulo que este jamais havia experimentado.

Por entre os corredores, *Picard* seguiu com *Lily* explorando. Esta teceu uma série de comentários e perguntas sobre a embarcação, que *Picard* ia respondendo tal como podia. Até que eles encontraram alguns *drones*, que imediatamente assustaram a doutora terráquea. Na entrada do *holodeck*, *Picard* acessou um cenário de uma obra conhecida como *O Grande Adeus*, capítulo doze.

Os *drones* seguiram a dupla para dentro do *holodeck*, agora com a *holonovela* já ativa. O ambiente remetia muito para o quadro cultural urbano norte-americano de

1920, nitidamente marcado pela presença dos gângsteres. *Picard* percebeu que estava no capítulo errado, e reconfigurou para o seguinte. No cenário, vários casais dançando apareceram, e ele com *Lily* misturaram-se no grupo. *Picard* seguiu para uma mesa, onde dentro de uma maleta de violino retirou uma submetralhadora Thompson.

FIGURA 65 – PICARD E LILY NO HOLODECK

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Disparando contra os *Borg*, o capitão derrubou ambos. Quando o segundo caiu, ele gritou e investiu contra o corpo, mas foi impedido por *Lily*. Então, enquanto examinou o corpo, explicou para *Lily* que havia desabilitado os protocolos de segurança – de maneira que balas holográficas eram capazes de matar. Removendo um equipamento interno do *drone*, *Lily* reparou que o *drone* utilizava um dos uniformes de *Jean-Luc*. Este responde que o *drone* era *Alferes Lynch*.

Na *Terra*, os reparos para o lançamento da embarcação seguiram. *LaForge* solicitou a revisão de alguns dados para o piloto, e comentou que no futuro, haviam estátuas dedicadas para ele, algo que acabou por assustá-lo de maneira bastante significativa.

Picard finalmente conseguiu chegar até a ponte de *Enterprise*, logo comentando: "os boatos sobre a minha assimilação foram exagerados". *Worf* informou que tentou reestabelecer parte do controle da embarcação, mas não teve sucesso. O capitão revelou que a situação era ainda pior – os *Borg* estavam por construir um aparelho no

casco externo para estabelecer um canal de comunicação com a *Coletividade*. Apesar de esta estar no *Quadrante Delta*, uma invasão seria iminente. Nas palavras de *Picard*: "atacar a *Terra* no passado... para assimilar o futuro", o qual decidiu uma incursão externa contra os *Borg*.

Na *Sala de Engenharia*, *Data* questionou os métodos de alteração que seu corpo estava sofrendo, entretanto, a *Rainha* logo alterou o rumo da conversa, ao questionar os motivos pelo qual ele insistia em utilizar a linguagem humana como uma forma de comunicação. Algo que não fazia sentido, pois seu cérebro positrônico era capaz de ir muito além. O androide respondeu que isso fazia parte da sua jornada em se tornar mais humano. Ele se desprendeu de sua prisão e conseguiu eliminar vários *drones*, até que um deles cortou a nova pele que foi inserida, causando dores:

> *Rainha:* Já está ficando claro para você? Olhe para você, alisando a nova carne que te dei. Se ela nada significa para você, por que você a protege?
> *Data:* Eu… Eu estou simplesmente imitando o comportamento dos humanos.
> *Rainha:* Você está se tornando mais humano o tempo todo. Agora você está aprendendo como mentir.
> *Data:* Minha programação não foi desenhada para processar essas sensações.
> *Rainha:* Então rasgue a pele dos seus membros como você faria em um circuito defensivo. …Vá, Data. Nós não vamos parar você. …Faça. Não seja tentado pela carne. …Você está familiarizado com formas físicas de prazer?
> *Data:* Se …você está …referindo-se a …sexualidade, …eu sou completamente funcional. Programado em …múltiplas técnicas.
> *Rainha:* Faz quanto tempo desde que você as usou?
> *Data*: Oito anos, sete meses, dezesseis dias, um minuto, vinde e dois…
> *Rainha:* Tempo demais.

Picard e *Worf* preparam uma estratégia. Atacar o disco defletor que estava sendo construído não era uma opção, então a solução seria desprende-lo do casco. Os *drones* que ali estavam responderam à ameaça iminente, mas não conseguiram impedir o sucesso do capitão, e o disco saiu flutuando pelo espaço.

Na Terra, todos os preparativos para o lançamento haviam sido concluídos. *Riker* e *Cochrane* discutiram sobre a imagem dele no futuro, algo que ele discordou. Ele não se sentiu como um herói ou algo do tipo. Entretanto, o *Primeiro Oficial* de *Enterprise* citou algo que ouviu antes: "Não tente ser um grande homem. Seja apenas um homem,

e deixe a história fazer seu próprio julgamento". *Cochrane* perguntou quem disse isso, e *Riker* respondeu que foi o próprio piloto, dez anos no futuro.

Daniels (Matt Winston) na *Ponte* informou para *Picard* que os *Borg* estavam avançando, o qual respondeu que eles tentariam encontrar alguma maneira de modificar as armas, entretanto no meio termo, eles deveriam manter a posição. Nem que fosse necessário o combate corpo a corpo. *Worf* sugeriu a autodestruição da *Enterprise*, mas o capitão se recusou:

> *Picard:* Nós não pedemos a Enterprise, senhor Worf. Nós não vamos perder a Enterprise. Não para os Borg. Não enquanto eu estou no comando. Você tem as suas ordens.
> *Worf:* Eu faço uma objeção ao curso dessa ação.
> *Picard:* Sua objeção está anotada.
> *Worf:* Com todo o respeito, senhor, …eu acredito que você está deixando sua experiência pessoal com os Borg influenciar seu julgamento.
> *Picard:* Você está com medo. Você quer destruir a nave e correr. Você é covarde.
> *Crusher:* Jean Luc…
> *Worf:* Se você fosse qualquer outro homem eu te mataria onde você está.
> *Picard:* Saia da minha ponte.

Lily tentou argumentar com *Crusher*, a qual deixou bem claro que iria seguir as ordens de *Picard* até o fim. O capitão foi para sua sala, e a doutora terráquea o seguiu:

> *Lily:* Seu filho da puta.
> *Picard*: Este realmente não é o momento.
> *Lily:* Certo. Eu não sei nada sobre o século vinte e quatro mas todo mundo lá fora pensa que ficar aqui e lutar contra os Borg é suicídio. Eles apenas estão com muito medo para vir aqui e dizer isso.
> *Picard*: A tripulação é acostumada a seguir as minhas ordens.
> *Lily:* Eles provavelmente estão acostumados que as suas ordens façam sentido.
> *Picard:* Nenhum deles entende os Borg como eu entendo. …Ninguém entende. Ninguém pode.
> *Lily:* O que isso deveria significar?
> *Picard:* Seis anos atrás, eles me assimilaram à sua coletividade. Eu tive seus dispositivos cibernéticos implantados pelo meu corpo. Eu estava conectado com a mente da colmeia, todos os traços de individualidade foram apagados. Eu era um deles. Então você pode imaginar, minha querida, que eu tenho uma perspectiva única sobre os Borg e eu sei como lutar contra eles. Agora se você me der licença, tenho trabalho a fazer.
> *Lily:* Eu sou uma completa idiota. …É tão simples. Os Borg machucaram você e agora você quer machucá-los.
> *Picard:* No meu século nós não sucumbimos a vingança. Nós temos uma

> sensibilidade mais evoluída.
> *Lily:* Besteira! Eu vi o olhar na sua cara quando você atirou naqueles Borg no holodeck. Você estava quase curtindo aquilo!
> *Picard:* Como você ousa!
> *Lily:* Ah, vamos lá, capitão. Você não é o primeiro homem a curtir matar alguém. Eu vejo isso o tempo todo.
> *Picard:* Sai fora!
> *Lily:* Ou o que? Você me mata, como você matou o Alferes Lynch?
> *Picard:* Não havia como salvá-lo.
> *Lily:* Você nem tentou. Onde estava sua sensibilidade evoluída, então?
> *Picard:* Eu não tenho tempo para isso.
> *Lily:* Oh! Ei! Desculpe-me! Eu não quis interromper sua pequena busca. Captão Ahab tem que caçar sua baleia.
> *Picard:* O quê?
> *Lily:* Vocês têm livros no século vinte e quatro?
> *Picard:* Isso não é sobre vingança.
> *Lily:* Mentiroso!
> *Picard:* Isso é sobre salvar o futuro da humanidade.
> *Lily:* Jean Luc, exploda a maldita nave!
> *Picard:* Não! …Não!
> (*Picard* quebra a cabine de display da nave com seu *rifle phaser*).
> *Picard:* Não! …Eu não vou sacrificar a Enterprise. Nós já fizemos muitos compromissos. Muitas retiradas. Eles invadiram nossos espaços e nós ficamos longe. Eles assimilam mundos inteiros e nós ficamos longe. De novo não! Uma linha precisa ser desenhada aqui, …até aqui, não mais! E eu vou fazê-los pagar pelo que fizeram.
> *Lily*: Você quebrou suas pequenas naves. …Vejo você por aí, Ahab.
> *Picard:* "E ele empilhou sobre a carcaça branca da baleia uma soma de toda a raiva e ódio que ele sentiu por sua própria raça. Se seu peito tivesse sido um canhão, ele teria atirado seu coração em cima dele."
> *Lily:* O que?
> *Picard:* "Moby Dick".
> *Lily:* Na verdade, eu nunca o li.
> *Picard:* Ahab passa anos caçando a baleia branca que o havia aleijado. Uma busca por vingança, …mas no final isso destruiu a ele e seu barco.
> *Lily:* Acho que ele não soube quando sair.

O impacto do diálogo é tamanho que na cena seguinte *Picard* ordenou que a tripulação abandonasse a *Enterprise*.

O lançamento da *Fênix* se seguiu sem qualquer problema, com *Riker* e *LaForge* auxiliando *Cochrane*. As cenas são intercaladas, de maneira que enquanto um lançamento ocorria de lado, a *Enterprise* era preparada para se autodestruir de outro. Na *Ponte* vazia, *Picard* conseguiu escutar a voz de *Data* chamando-o.

Durante o lançamento, o processo é quase abordado por *Cochrane*, que insistia que algo estava faltando. Em meio à contagem regressiva feita por *Troi*, o piloto

conseguiu encontrar um disco verde e inseriu no console da embarcação. Instantes depois, *Magic Carpet Ride* de *Steppenwolf* começa a tocar, no último volume.

FIGURA 66 – FÊNIX NO ESPAÇO EM SEU VOO INAUGURAL

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Na *Enterprise*, *Picard* despediu-se de *Lily*, afirmando que quando ele foi capturado pelos *Borg*, a tripulação manteve-se do seu lado e fez de tudo para resgatá-lo. E que ainda havia alguém ali que merecia que ele fizesse o mesmo. Os *pods* são lançados, e o capitão segue para o encontro dos *Borg*.

FIGURA 67 – RAINHA BORG ENFRENTA PICARD

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

A *Rainha* enfrentou *Picard*, questionando a instabilidade da mente orgânica, que foi capaz de esquecer tão rápido a ligação que eles tinham. Lentamente, o capitão vai se lembrando da presença dela no *Cube*. O que imediatamente levanta a questão – se aquela embarcação foi destruída, como ela permaneceu? A *Rainha* dispensou o questionamento, afirmando que ele estava pensando apenas em termos tridimensionais. O capitão então se ofereceu para ser assimilado, e em troca, *Data* seria liberado:

> *Rainha Borg:* Você está se oferecendo para nós?
> *Picard:* Me oferecendo? …É isso. Eu me lembro agora. Não foi suficiente que você tenha me assimilado. Eu tive que me entregar espontaneamente aos Borg, …a você.
> *Rainha:* Você está se bajulando. Eu supervisionei a assimilação de milhões incontáveis. Você não foi diferente.
> *Picard:* Você está mentindo. Você queria mais do que um novo drone borg. Você queria um ser humano com uma mente própria, que poderia criar uma ponte entre a humanidade e os Borg. Você queria uma contrapartida, mas eu resisti. Eu lutei contra você.
> *Rainha:* Você não pode começar a imaginar a vida que negou a si mesmo.
> *Picard:* Ainda não é tarde demais. Locutus poderia ainda estar com você, da forma como você queria. Um igual. Deixe Data ir e eu tomarei meu lugar ao seu lado, de bom grado sem nenhuma resistência.

Data foi liberado para ele, mas o androide recusou. Então, a *Rainha* explicou que já encontrou um igual, e ordenou que a autodestruição fosse desativada. Ele o fez, e forneceu todo o controle da nave para a *Rainha*.

FIGURA 68 – DATA ASSIMILADO AO LADO DA RAINHA BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Ao lado da *Rainha*, o androide expõe: "você será um *drone* excelente".

A *Fênix* conseguiu ativar seu motor de dobra, ao comando de *Cochrane* – que lembra muito o de *Picard*: "*A frente!* ".A *Enterprise* aproximou-se da *Fênix*, com *Data* armando para disparar contra a embarcação. A *Rainha* ordenou o disparo, executado pelo androide... mas errou o alvo. A *rainha* gritou contra *Data*, o qual respondeu: *Resistir é inútil!* Na sequência, investiu contra o *resfriador de plasma*. O vapor verde rapidamente tomou conta do espaço, com *Picard* escapando por pouco após escalar um dos equipamentos.

FIGURA 69 – PICARD ESCAPA DA RAINHA BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

A *Rainha* agarrou-se na perna de *Picard*, mas *Data* surgiu no meio da fumaça e puxou-a para baixo, selando seu destino. Ao ser destruída, todos os *drones* entraram em curto circuito, desativando-se.

Picard ativou a ventilação e apenas componentes cibernéticos restaram no chão.

FIGURA 70 – PICARD COM OS RESTOS DOS BORG

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Picard desativou os restos da *Rainha*, e seguiu para assistir *Data*. Este, teve todos os componentes orgânicos removidos de seu corpo por conta do gás, retornando à sua condição de androide. Era possível ver partes de seu exoesqueleto expostas.

FIGURA 71 – DATA EM SUA CONDIÇÃO NORMAL NOVAMENTE

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

> *Picard:* Data, ...você está bem?
> *Data:* Eu imaginaria que eu pareço pior do que eu …sinto. …Estranho. …Parte de mim está com pena por ela ter morido.
> *Picard:* Ela era única.
> *Data:* Ela me trouxe para mais perto da humanidade do que eu poderia ter pensado possível. E por um tempo eu estava tentado pela oferta.
> *Picard:* Por quanto tempo?
> *Data:* Zero ponto sessenta e oito segundos, senhor. Para um andoide …isso é perto da eternidade.

Com o sucesso da viagem da *Fênix*, uma embarcação *Vulcan* dirigiu-se para a Terra, iniciando finalmente *o Primeiro Contato*.

FIGURA 72 – O PRIMEIRO CONTATO

Fonte: CBS Studio. Disponível em: < http://www.cbssc.com/>.

Picard, *Riker* e *Troi* preparam-se para partir. O capitão despede-se de *Lily*:

> *Lily:* Você tem que ir? Eu invejo você. O mundo para o qual você está indo.
> *Picard:* Eu invejo você. Tomando esses primeiros passos para uma nova fronteira. …Eu vou sentir sua falta, Lily.

Enterprise foi capaz de recriar o vórtex temporal e a embarcação seguiu de volta para seu tempo. Nas palavras de seu capitão: "Senhor *Data*, trace o curso para o século vinte e quatro. Suspeito que o futuro está nos aguardando.".

6.4 VOY: *UNITY*

Dirigido por Robert Duncan McNeill e escrito por Kenneth Biller, *Unidade* foi ao ar em doze de fevereiro de 1997. *Voyager* navegava em *Nekrit Expanse*, um território marcado pela presença de diversas anomalias e eventos astronômicos interessantes. *Chakotay* foi enviado, em uma pequena nave, com a missão de colher dados sobre alguns planetas que estavam na rota de navegação.

Nesta situação, o *Primeiro Oficial*, auxiliado pela *Encarregada Kaplan* (Susan Patterson), detectaram o sinal de pedido de socorro que portava a assinatura da *Federação dos Planetas Unidos*. A aposta inicial da dupla era de que se tratava de uma mensagem de *Voyager*, porém revelou-se que não era o caso e estava provindo de um planeta.

Sem sucesso em enviar uma mensagem de resposta, *Chakotay* deixou um alerta para *Voyager*, informando que havia optado por desembarcar naquele planeta e atender ao pedido de socorro. Todavia, uma vez na superfície, o cenário era desolador. Marcado por um mundo em ruínas, aquele espaço demonstrava sinais de intensos conflitos armados. Antes que a investigação pudesse ter sequência, a dupla foi alvejada por inimigos desconhecidos, que portavam armamento pesado.

Kaplan entrou em óbito e *Chakotay* foi gravemente ferido. Todavia, seus assaltantes foram impedidos de assassinar o *Primeiro Oficial* devido à interferência de um segundo grupo, que investiu contra eles. Algum tempo depois, *Chakotay* despertou em um quarto e, ainda com a visão bastante prejudicada, reconheceu a presença de outra humana, *Riley Frazier* (Lori Hallier), que explicou sobre a emboscada, bem como o resgate que havia sido executado. Além disso, a emissão do pedido de socorro havia sido feita por ela.

A personagem relatou, então, sua história naquele planeta. Sete anos antes, sua embarcação da *Federação*, que navegava pelo *Quadrante Alfa*, fora atacada por um coletivo *alien*. A tripulação foi capturada e posta em um estado de hibernação, e quando despertaram, perceberam que estavam há muitos anos-luz de qualquer

território conhecido, e sem qualquer condição para retornar. Neste acordar, *Frazier* descobriu a existência de outras espécies, as quais também haviam sido raptadas. Inclusive, muitas delas eram totalmente desconhecidas. O coletivo responsável pela ação havia desaparecido, e os grupos passaram a buscar sua sobrevivência local, estabelecendo diversas comunidades paralelas no planeta.

A situação de convivência, constantemente ameaçada pelas adversidades, não teve logo prazo. Devido à carência de recursos naturais, instaurou-se uma guerra entre as facções, e isto foi catalisado pelo fato de que haviam grupos rivais, inclusive muitos deles com costumes xenofóbicos.

Em retribuição, *Chakotay* explicou a jornada de *Voyager*, e a intenção de enfrentar ainda sessenta e sete anos de viagem até chegar em casa. *Frazier* questionou se o grupo não poderia optar por habitar em algum planeta, mas o *Primeiro Oficial* explicou que a capitã transformou a situação em uma oportunidade única para a exploração do *Quadrante Delta*, bem como a expansão do conhecimento científico e tecnológico da *Federação*.

Enquanto a interação entre os personagens era narrada, *Voyager* encontrou o sinal que havia sido deixado pelo Oficial, e seguiu rumo ao planeta. Uma vez em órbita, encontrou com um *Cubo Borg*. Todavia, para sua surpresa, estava desativado. Ao se dar conta de tal oportunidade única para conhecer a tecnologia *alien*, a capitã optou por enviar um grupo para a nave, com o intuito de estudar melhor aqueles aparelhos, bem como prepará-los para encontros futuros.

A equipe, no *Cubo*, encontrou a carcaça de um *drone*, desativado. O que chamou a atenção foi que as parcelas orgânicas da unidade permaneceram intactas. Investigações técnicas posteriores concluíram que algum problema técnico, talvez algum tipo de "pane elétrica" tenha vindo a ocorrer e em decorrência disto o *Cubo* tenha sido desativado.

No planeta, *Chakotay* passou a conhecer o local que estava. Na área externa, encontrou diversos sujeitos realizando tarefas de manutenção e montagem de diferentes equipamentos. Muitos destes sujeitos parecem ter sofrido algum tipo de

operação, com amputações bastante extensas e perceptíveis, além de amplas cicatrizes. *Riley*, que anteriormente havia aparecido com longos cabelos loiros, na verdade estava a utilizar uma peruca, que escondia os componentes eletrônicos de seu crânio.

O grupo então explicou para *Chakotay* que, no passado eles eram *Borgs*. Inclusive alguns humanos que ali estavam haviam sido assimilados durante os eventos de *Wolf 359*, sendo *Riley* uma delas, que outrora fora oficial na *USS-Roosevelt*. Depois do rapto, passou a integrar os *Borg* por cinco anos, até que uma anomalia espacial desativou a ligação com a *Coletividade*, e permitiu que os *drones* retomassem de modo súbito sua individualidade.

No planeta, a situação dos conflitos adveio justamente destas individualidades emergentes, que permitiram a criação de diferentes facções. Somado com isso, *Riley* explicou para *Chakotay* que optou por não explicitar isto logo no início pois, como *Borg*, fez "coisas terríveis" e tem vergonha disto. Todavia, para *Chakotay*, não havia qualquer responsabilidade individual, pois, a assimilação eliminava a deliberação.

Por conta da guerra de todos contra todos no planeta, a solução do grupo de *Riley* foi construir uma nova organização, a *Cooperativa*. Esta sociedade pós-*Borg* permitiria a vivência de sujeitos oriundos de diferentes grupos, tal como o Primeiro Oficial estava por experimentar. Em meio a todas estas revelações, *Chakotay* começou a passar mal e *Orum* (Ivar Brogger) explicou que os danos neurológicos sofridos foram muito sérios e que não havia nenhum tratamento específico para sanar a situação. A única maneira seria uma "solução criativa", que visava por instalar um componente em *Chakotay* que o permitiria se conectar com a consciência coletiva daquele grupo local. Isto servia de meio para a recepção de ondas neuroelétricas, as quais teriam a capacidade de reverter os danos, um processo que seria capaz de regenerar partes orgânicas e também sintéticas.

Apesar de ser informado que a presença na consciência coletiva seria temporária e que sua individualidade não seria ameaçada, *Chakotay* negou-se. Todavia, por conta da piora da situação, acabou por concordar em se submeter ao procedimento. Deitado em uma cama, formou-se um círculo a sua volta, e o

neurotransmissor foi inserido na base do seu crânio, o qual passou a receber uma mensagem da *Cooperativa*:

> Abra sua mente para nossos pensamentos, e concentre-se em sua melhora. Escute nossas vozes, abra sua mente para nossos pensamentos. Nossa força coletiva pode curá-lo. Você está seguro conosco. Sinta a conexão. Nós estamos como você. Nós podemos superar sua dor. Você é bem-vindo para nossos pensamentos. Não há nada a temer, nós não deixaremos você morrer. Nós somos um círculo, sem começo, sem fim.

Chakotay, em seguida, passou a experimentar a imersão em diferentes e variadas memórias, de todos os membros daquele grupo. *Frazier* expôs que o elo mental causado pelo processo permitiu esta troca, sendo capaz de receber memórias, mas também compartilhar as suas com o grupo.

Em *Voyager*, *Doctor* realizou a primeira autópsia em um *Borg*, revelando que a causa da desativação foi por conta de algum tipo de choque elétrico. Além disto, o *HME* também foi capaz de reativar a unidade, pois havia uma célula neuroelétrica que funcionava como uma fonte de energia de *backup*. O que, por sua vez, passou a preocupar *Torres*, pois uma vez que o *drone* foi reativado, suas configurações de assimilação já se instauraram. Algo que, se ocorresse em grande escala, seria um problema para toda a tripulação.

Chakotay entendeu, a partir da conexão que compartilhou, que havia um desejo inerente da coletividade. Quando o contato com *Voyager* foi reestabelecido, *Riley* esboçou para a capitã que a intenção era a seguinte: reativar a conexão neural presente entre os *drones* do planeta. Uma vez que isso viesse a ser, não haveria qualquer conflito étnico, crime, fome ou problemas de saúde. Em seus próprios termos, "nós viveríamos como uma família harmoniosa".

Janeway replicou que só poderia existir harmonia dentro de uma coletividade *Borg* a partir da assimilação de outras culturas. Todavia, para *Riley*, eles não eram mais *Borg* e aprenderam com o passado. O único interesse era manter a experiência, entendida como uma habilidade única que permitiu estabelecer um elo comunitário. Mas, para tal, seria necessário estender a experiência local para nível global. E, a única

maneira, seria reativar o *Cubo*, permitindo esta macro conexão.

Em diálogo particular, *Chakotay* e *Janeway* expuseram os problemas de tal proposta. Para o *Primeiro Oficial*, havia uma sinceridade inerente no pedido feito e a sua experiência era um exemplo disto. O que, por conta, não foi o suficiente para convencer a capitã, para a qual a imposição da vontade de um pequeno grupo sobre a maioria incorreria no risco da criação de outra *Coletividade Borg*.

FIGURA 73 – COOPERATIVA

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Informados da recusa, o grupo de *Riley* foi sitiado por assaltantes de outras facções. Diante disto, recorreram para um plano secundário. Reativaram a conexão com *Chakotay*, e assumiram o controle de sua mente. O Primeiro Oficial fugiu para o *Cubo* e reativou os sistemas necessários para o funcionamento do equipamento. *Tuvok* e *Kim*, que haviam sido enviados para capturar *Chakotay*, acabaram por ter sucesso em sua missão, mas foram incapazes de impedir o processo, de modo que enquanto o grupo fugia novamente para *Voyager*, a esplendorosa embarcação *Borg* começou a se

reativar.

A *Capitã*, que preparava os escudos e armas de *Voyager*, percebeu que a sequência de autodestruição do *Cubo* havia sido ativada. Em seguida, recebeu apenas uma comunicação de áudio do planeta: “Nós somos a nova *cooperativa*. Nós destruímos o *Cubo Borg*. Nós lamentamos por ter sido necessário forçar o Comandante *Chakotay* em ajudar-nos na empreitada, mas nossa sobrevivência estava em risco. Sua ligação com a *Cooperativa* foi desfeita. Vocês têm nossa eterna gratidão”.

6.5 ESCORPIÃO

Exibido em vinte e um de maio de 1997, a primeira parte de *Escorpião* iniciou-se com as cenas de uma intensa batalha entre *Cubos Borg* e um inimigo desconhecido, não apresentado em tela. Os *Borg* foram rapidamente eliminados, lançando dúvidas sobre a origem e causa de tamanha destruição.

Em *Voyager*, a capitã experimentava no *holodeck* uma nova narrativa. Esta, ambientada no período do Renascimento, era construída para ser a oficina de obras de Leonardo Da Vinci, interpretado por John Rhys-Davis, com quem *Janeway* negociava a possibilidade de ser aceita para trabalhar com ele, pois considerava que este era "inspirador". O inventor, por sua vez, dirigia a atenção para um braço mecânico, que havia sido construído a partir de engrenagens semelhantes às de um relógio. A invenção, nomeada como *O Braço de Hefesto*, tinha o objetivo de servir para auxiliar aqueles que trabalhavam com a forja. Algo que se associou diretamente com o próprio enunciado da capitã: "alguém certa vez disse que todas as invenções são apenas extensões do homem".

FIGURA 74 – JANEWAY E LEONARDO DA VINCI

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

A criação experimental emperrou, e apesar do entusiasmo da capitã em ajudar o artista, sua atenção foi dirigida a outra criação – uma máquina de voar. Construída a partir da forma como um morcego ascende, a mesma fracassou em funcionar. *Janeway* sugeriu, de modo bastante perspicaz, que outro animal fosse imitado – o voo de um falcão. Ideia rapidamente abraçada por Da Vinci, que aceitou a presença da capitã na oficina para ajudar na criação desta nova máquina.

A sessão do *holodeck* foi interrompida pelo Primeiro Oficial, que solicitou a presença da capitã na seção de engenharia. Lá, explicou que uma das sondas que havia sido enviada para demarcar o caminho, meses antes, cessou em transmitir novos dados. O que aparentemente era um defeito revelou, em seus últimos instantes de telemetria, a presença dos *Borg* no setor. Em decorrência disso, a capitã convocou seus Oficiais Superiores para a *Sala de Conferência*, na qual expôs que o território *Borg* aparentava ser de proporções colossais, não havendo a opção de evitá-lo. Todavia, parecia existir uma maneira de atravessá-lo. *Chakotay* e *Torres* indicaram que a sonda foi capaz de detectar uma espécie de corredor, carente de qualquer atividade, mas

repleto de *singularidades quantum*.

O plano era seguir por este caminho. *Doctor*, em seu turno, analisou milimetricamente o corpo da unidade que havia sido recuperada em *Unidade*, e estava apto a compreender o funcionamento completo da tecnologia de assimilação. As cenas seguintes mostraram um grande engajamento por parte da tripulação para se preparar para um eventual combate com os *Borg*.

Na *Área Médica*, *HME* destrinchou o funcionamento da assimilação. A primeira etapa era feita pela inserção de *nanoprobes* na corrente sanguínea do alvo, algo que era feito por meio de tubos retráteis presentes nas mãos do *drone*. Na sequência, a assimilação operava dentro do organismo como um vírus, sendo que a única maneira de impedir este processo era pensar em algum tipo de anticorpo que fosse capaz de frear a velocidade da proliferação. *Kes*, que estava engajada em um diálogo com o médico, recebeu uma experiência telepática na qual viu dezenas de *drones* empilhados em uma espécie de monumento.

Na *Ponte*, *Tuvok* relatou que a situação de *Kes* havia se mantido, com visões relacionadas à morte dos *Borg* e à destruição de *Voyager*. Todavia, a Capitã não tratou isto como um motivo para alterar seu plano inicial. Nisto, *Kim* detectou vários *Cubos* que se aproximavam em alta velocidade. De maneira intrigante, a armada os ignorou. Apenas uma embarcação se ocupou em os escanear, mas logo retornou para seu curso inicial. *Janeway*, intrigada, ordenou que as atividades daquela frota fossem monitoradas, pois algo aparentemente estava acontecendo.

Com a cena passando para a *Sala da Capitã*, *Chakotay* e *Janeway* dialogaram sobre as experiências com *Borg*. Revendo os arquivos da *Federação dos Planetas Unidos*, desde o primeiro encontro (*Q Quem?*), até o massacre em *Wolf 359* (*Melhor de Dois Mundos Pt. 1 e Pt 2*), algumas posições sobre o grupo foram expostas. A primeira adveio do capitão *Jean-Luc Picard*, citado por *Janeway*: "Em seu estado coletivo, os *Borg* são desprovidos de misericórdia, motivados por uma única vontade – a vontade de conquistar. Eles estão para além da redenção, para além da razão". E, depois, *Amasov* da *USS Endeavour*: "é minha opinião que os *Borg* são o puro mal diante de qualquer

outro povo que já encontramos".

A Capitã entendeu o encontro com os *Borg* como algo inevitável, mas diante de algo tão poderoso e incompreensível, ela questionou se talvez não era o caso de alterar os planos. Recuar para algum espaço aliado e permanecer no *Quadrante Delta*. Algo que o *Primeiro Oficial* demonstrou concordar e apoiar. Na *Ponte,* desvendou-se que o sinal que outrora estava a ser emitido pela armada foi silenciado. *Voyager* seguiu para a última posição da frota e encontrou um cenário caótico. Todos os *Cubos* foram destruídos, restando apenas escombros e sucata no espaço. Curiosamente, algumas leituras de material biológico pareceram vir dos *Cubos*, e na tela principal surgiu um casulo amarelo bastante grande, imune a qualquer tentativa de escaneamento, e acoplado aos escombros de uma das embarcações. Em resposta, *Janeway* enviou *Chakotay*, *Kim* e *Tuvok* para colher dados extras, com o intuito de desvendar a procedência e função do estranho objeto.

Se na parte exterior o caos reinava, o mesmo era válido para as seções internas do *Cubo*, que apesar de tudo conseguiam manter uma atmosfera habitável. Pedaços de ligas metálicas e escombros dificultavam a movimentação da equipe. Além disso, *drones* tentavam executar funções de manutenção, mas sem coordenação ou sucesso. E, logo em seguida, o grupo acabou por encontrar o monumento assustador das visões de *Kes*.

FIGURA 75 – MONUMENTO BORG

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

A investigação seguiu-se e o objeto biológico foi encontrado. Tratava-se de uma embarcação baseada em componentes orgânicos, algo bastante raro dentro do universo de *Star Trek*. Dentro dela, os condutores eram organizados em mimetismo a um sistema nervoso genérico, movido por eletricidade. O corpo de um *drone* estava em um canto, e passava por um processo de “absorção” pela nave.

FIGURA 76 – BORG SENDO DEVORADO

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Na *Área Médica*, *Kes* recebeu novas visões e alertou que a equipe de exploração estava em perigo. *Janeway* não conseguiu transportar o grupo no mesmo instante, devido à interferência de algo que se aproximava deles. A entidade apareceu, uma criatura com três pernas, movimentos rápidos bastante próximos de um crustáceo. O corpo massivo, aumentado por garras, somada com uma cabeça de formato bastante peculiar.

O *alien* investiu contra *Kim*, o qual foi ao chão com lacerações extensas e profundas. *Torres* conseguiu transportar a equipe para *Voyager*, segundos antes da criatura desferir golpes contra *Tuvok* e *Chakotay*. *Kes,* então, explicou que o *alien* se comunicava através de pensamentos e uma única mensagem estava sendo compartilhada: "Os fracos pereceram". *Voyager* escapou do ataque desferido pela embarcação do *alien*, mas não sem receber alguns danos significativos.

Na *Área Médica*, *Kim* passou a sofrer por um processo de transformação bastante próximo daquele *drone* na embarcação *alien*. Seu corpo estava sendo tomado

por células invasoras, que se proliferavam como rizomas. *Doctor* ilustrou que o termo "transformação" não era o suficiente claro, muito menos uma *assimilação*, mas sim a *destruição*: "Em essência, *Senhor Kim* está sendo devorado vivo". E, pior, as células invasoras neutralizavam qualquer tipo de composto orgânico ou sintético, de forma que não havia como ministrar qualquer sedativo.

FIGURA 77 – SPECIES 8472

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

O material genético invasor possuía cem vezes mais *DNA* que uma célula humana, dotado, portanto de um sistema imunológico implacável e capaz de eliminar qualquer outro tipo de célula que entrasse em contato. Por conta disto estes *aliens* eram imunes ao processo de assimilação dos *Borg*. Todavia, seria a própria tecnologia *Borg* que possibilitaria uma resposta – o plano de *Doctor* orientou-se em modificar os *nanoprobes* para que mimetizassem o comportamento das células invasoras, e na sequência as destruíssem. Para tal, foi configurado um sinal eletroquímico igual, possibilitando o mascaramento. Porém, o processo de recodificação foi demorado, e

tempo não era um privilégio de *Kim*.

O banco de dados do *Cubo* foi analisado por *Torres*. Para os *Borg*, os *aliens* em questão receberam o nome de *Species 8472*[53] e um conflito de proporções catastróficas se instalou. Para piorar, a origem da invasão *alien* provinha justamente daquele território que *Voyager* planejava utilizar. Aparentemente as *singularidades quantum*, mencionadas anteriormente, eram na realidade portais interdimensionais criados pelos invasores. *Kes*, que vinha recebendo novas comunicações telepáticas, explicou que neste outro universo, eles viviam sozinhos: "Eu sinto uma malevolência, puro ódio. Os fracos vão perecer. É uma invasão. Eles pretendem destruir tudo".

Na *Sala da Capitã, Janeway* e *Chakotay* problematizaram as possíveis alternativas. O plano original, de seguir pelo corredor, deixou de ser uma opção viável. Diante disto, a escolha estava entre enfrentar os *Borg*, ou encontrar um planeta no *Quadrante Delta* e se estabelecer por ali mesmo. A segunda opção era a ideal para *Chakotay*, mas a Capitã não estava disposta em abandonar sua missão, algo que claramente incomodou o Primeiro Oficial.

No *Holodeck*, *Janeway* retomou a simulação de Da Vinci. O artista, que sentava no escuro, era iluminado apenas por velas. Intrigado com o que a capitã estava vendo nas sombras, esta respondeu que se tratava apenas de uma parede sob a luz artificial. Já a imaginação do artista foi muito mais longe: "uma revoada de pássaros, as folhas de um carvalho, o rabo de um cavalo, um ladrão com a corda em seu pescoço. E uma parede refletindo a luz das velas". A capitã, surpresa, explicou seu problema:

---

[53] Em *Star Trek: Online*, o nome que será utilizado para esta espécie é *Undine*. Também neste jogo, os *Klingons* se referem ao coletivo como "qa'meH quv" que significa "Aqueles que trocaram a Honra pela Desonra". Na obra *Places of Exile,* de Christopher L. Bennet, que se passa em uma realidade alternativa, *Voyager* sofreu danos sérios no encontro com os *Undine*, e foi obrigada a permanecer no *Quadrante Delta*. Para resistir a invasão dos *aliens*, a tripulação de *Voyager* articulou uma aliança entre diferentes coletivos, como os *Vostigye, Voth, Vidiians, Nezu, Nyrians, Tarkan* e *Hirogen*. Conhecida como *Coalisão Delta*, este grupo foi capaz de contra-atacar os *aliens* em seu universo de origem. Nesta obra, a *Species 8472* recebeu o nome de *Groundskeepers*.

> Há um caminho diante de mim. O único caminho para casa. E, em ambos os lados, inimigos mortais lutam. Se eu tentar passar através, serei destruída. Se virar as costas, não terei mais esperança alguma em retornar para casa. Não importa o quanto tente me concentrar, não consigo ver nenhuma alternativa.

Da Vinci sugeriu a busca por uma imaginação maior, e afirmou haver momentos em que até ele reza e pede auxílio para Deus. Uma opção que *Janeway* acreditava que não iria funcionar, mas talvez existisse uma alternativa: "E se eu fizer um pedido para o Demônio?". É uma cena bastante impressionante, pois no fundo de *Janeway* há um crucifixo que vai sendo escurecido na medida em que o diálogo se segue.

Novamente na *Sala da Capitã*, *Janeway* revelou qual era seu novo plano – uma aliança com os *Borg*, algo entendido por ela muito mais como uma troca. A ideia era oferecer as *nanoprobes* modificadas pelo *Doctor*, em troca de passagem pelo território. Para que a negociação tivesse sucesso, todas as informações do *mod* permaneceriam no computador interno de *Doctor*, e caso *Voyager* fosse assimilada, os dados seriam deletados antes. O que também implicava, evidentemente, na destruição do holograma.

Os oficiais receberam com grande surpresa o plano da capitã, mas ninguém expôs uma opinião contrária e imediatamente seguiram para a execução das ordens dadas. Após todos se retirarem, *Chakotay* permaneceu e confrontou *Janeway*. Para ele, o plano era arriscado demais, e o lembrava de uma parábola que ouviu quando era jovem:

> O escorpião estava andando pela borda de um rio, buscando uma maneira de passar para o outro lado. Então, encontrou com uma raposa. Ele perguntou para a raposa se esta poderia o levar em suas costas. Mas a raposa disse não – se eu fizer isso, você irá me ferroar e irei me afogar. Mas o escorpião a assegurou que se ele fizesse isso, ambos se afogariam. A raposa pensou sobre, e então concordou. O escorpião subiu em suas costas, e a raposa começou a nadar. Mas na metade da travessia, o escorpião a ferroou. Com o veneno tomando seu corpo, a raposa perguntou para o escorpião porque ele fez aquilo. Ele respondeu que não pode evitar, pois *era sua natureza*.

Janeway, que aparentemente não apreciou a narrativa, respondeu que sua intenção não era alterar a natureza da besta, mas aproveitar da situação de vulnerabilidade presente. O que, para o Primeiro Oficial, seria uma decisão fatal. Todavia, a capitã se manteve firme.

Voyager encontrou um sistema de planetas, todos habitados pelos *Borg*[54]. A saudação seguiu o padrão de sempre, mas desta vez os *Borg* se mostraram curiosos quando a capitã afirmou que possuía informações táticas sobre a *Species 8472* e era necessário negociar. Algo que, inicialmente, era irrelevante para os *Borg*, mudou de figura quando a Capitã enviou uma amostra do material, e ordenou que todas as armas fossem desativadas ou o material restante seria destruído. O ataque imediatamente cessou, e *Janeway* foi transportada para o *Cubo*.

Os *Borg* solicitaram os termos de negociação, e a pesquisa foi ofertada em troca da passagem. No entanto, a condição foi negada pois a embarcação da *Federação* não seria capaz de cruzar todo o território em tempo hábil, e o armamento era uma pronta necessidade. Diante disto, a Capitã sugeriu um trabalho em conjunto, com os *Borg* servindo como escolta. Todavia, a negociação foi interrompida por uma nova ofensiva da *Species 8472*. Dez naves investiram contra a armada, eliminando vários *Cubos* e um planeta. O *Cubo* no qual a Capitã estava presente seguiu em retirada, e arrastou *Voyager* consigo, encerrando o episódio.

---

[54] Na obra já mencionada, *Places of Exile*, toma-se que a aliança com os *Borg* que estava para ocorrer neste momento não teve sucesso por conta do ataque da *Species 8472* – mudando por isso toda a cadeia de eventos.

6.6 ESCORPIÃO, PARTE II

A quarta temporada de *Star Trek: Voyager* foi inaugurada por *Escorpião Parte II*, exibido em três de setembro de 1997, e responsável por sequenciar a narrativa que havia sido apresentada anteriormente. *Chakotay*, na *Ponte*, tentou transportar *Janeway* de volta para *Voyager*, mas sem sucesso. A capitã, por sua vez, abriu um canal de comunicação e explicou que havia selado um acordo com a *Coletividade*. Em troca da ajuda para criar uma arma capaz de fazer frente às incursões da *Species 8472*, a travessia do território seria autorizada. Ela iria trabalhar no *Cubo*, e solicitou a presença e colaboração de *Tuvok*.

Na *Área Médica, Doctor* foi capaz de reprogramar dez milhões de *nanoprobes*, e, ao testar tal tecnologia em *Kim,* teve resultados imediatos. Além disto, o *HME* expôs para *Chakotay* sua opinião sobre a aliança com os *Borg* e o uso da tecnologia médica para fins bélicos: “Comandante, devo dizer. Eu tenho dúvidas sobre esta aliança. Você pode convencer os *Borg* que as *nanoprobes* podem derrotar seus inimigos, mas o tratamento médico é bastante distante de uma arma de guerra”. No *Cubo*, a análise da infecção de *Kim* pôde revelar que o material *alien* encontrado nele e a embarcação de outrora compartilhavam a mesma estrutura. Uma questão que foi interrompida, pois os *Borg* tentaram inserir um transmissor neural em seus aliados para “facilitar o trabalho”.

A oferta, recusada, foi argumentada por *Tuvok*, que explicou que o funcionamento deles é melhor na medida em que a individualidade era mantida intacta. Para tal, a capitã solicitou que os *Borg* fornecessem algum “representante”, alguém que “fale pelos *Borg*”, e mencionou o caso de *Locutus* como exemplo. A *Coletividade* concordou, e um drone específico foi ativado, uma humanoide fêmea que se apresenta como *Seven of Nine Tertiary Adjunt of Unimatrix Zero One*, a qual propôs um plano de criação de um sistema de dispersão em massa, que a capitã percebeu como a criação de uma arma biológica de destruição em massa. Disto, *Janeway* convenceu-os de que não era uma opção viável, devido ao tempo e material

disponível, mas tinha uma alternativa melhor – armar alguns torpedos de *Voyager* com as *nanoprobes* modificadas e desabilitar algumas embarcações inimigas, convencendo a *Species 8472* em se retirar. Na *Ponte*, *Kim* retornou para a sua estação, ao mesmo tempo em que a *Species 8472* lançou uma nova investida. *Voyager* foi alvejada, mas o *Cubo* entrou na frente do segundo disparo e sacrificou-se. Vários *drones*, *Seven of Nine*, *Tuvok* e a capitã foram transportados para a *Cargo Bay Two*, todavia não sem alguns problemas. Durante o ataque, *Janeway* acidentou-se e foi gravemente ferida.

FIGURA 78 – SEVEN OF NINE 2

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Os *Borg* assimilaram apenas a *Cargo Bay Two*, e afirmaram que foi necessário sacrificar o *Cubo* para salvar *Voyager*. Na *Área Médica*, *Doctor* reportou a *Chakotay* que a situação da Capitã era gravíssima e o coma induzido foi necessário. A Capitã, antes de se submeter ao procedimento, alertou seu Primeiro Oficial: "Eles vão te pressionar. Eles vão te ameaçar. Mas eles precisam de você. Eles precisam desta aliança. Você tem que fazer com que dê certo. Eu quero que você consiga isso. Faça que esta tripulação

chegue em casa". Apesar disto, rapidamente a situação entre *Chakotay* e *Seven* se deteriorou. As *nanoprobes* só seriam entregues após a saída de *Voyager* do território *Borg*, algo que *Seven* recusou e ofereceu uma sugestão, mas não foi atendida. E, na *Sala da Capitã, Chakotay* informou para o restante dos oficiais que encerraria a aliança com os *Borg*.

FIGURA 79 – SEVEN OF NINE 3

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Seven of Nine, ao receber a nova proposta de *Chakotay*, considerou-a como inaceitável, e expôs que os *Borg* suspeitavam que a aliança jamais seria possível: "Vocês são errantes, conflituosos, desorganizados. Cada decisão é debatida, cada ação questionada. Indivíduos com posse apenas de sua opinião. Vocês não têm harmonia, coesão, grandeza. Será seu desfeito". A voz da *Coletividade* informou que a invasão havia aumentado, e que centenas de *drones* haviam sido necessários, de tal modo que era necessário assumir o controle de *Voyager* e levar o conflito para o território inimigo. *Seven* seguiu então para uma tubulação paralela para iniciar o processo de assimilação.

Na *Ponte*, a ação fora detectada, e após ser ignorado, *Chakotay* ordenou a despressurização da *Cargo Bay Two*, lançando todos os *drones* para o frio espaço. O plano teve sucesso, mas *Seven* foi capaz de permanecer dentro da embarcação. Além disto, a mesma foi capaz de fazer com que *Voyager* atravessasse um portal interdimensional e fosse enviada para outra galáxia, desprovida de estrelas e planetas. Composto por "fluído orgânico", a *drone* noticiou que eles haviam entrado no domínio da *Species 8472*.

Seven formulou que várias naves inimigas haviam identificado a passagem e já seguiam para investigar. *Chakotay* desvendou que os *Borg* foram os responsáveis por iniciar o conflito, ao invadir aquele território e tentar assimilar a *Species 8472*. Entretanto, a situação mudou. Na ótica de *Seven*, aqueles *aliens* encontram-se no ápice da evolução, de modo que a assimilação era necessária para melhorar a *Coletividade*.

Em decorrência disto, o único curso de ação é utilizar dos armamentos que haviam sido preparados. Além disto, *Voyager* estava isolada de possíveis reforços, pois a ligação de *Seven* com a *Coletividade* diminuiu de modo significativo após o cruzamento dimensional. O polo de ações se alterou ainda mais pois a *Capitã* conseguiu se recuperar, e ao reassumir o controle, percebeu que *Chakotay* ignorou seus pedidos. Disto ela inferiu que havia dois conflitos diferentes ocorrendo. Um interno e outro externo, e que a ausência de colaboração de uns com os outros fez com que a situação tivesse se desintegrado de tal maneira. Assim, ela aferiu que não era necessário desistir da individualidade para resolver a situação, mas sim dos conflitos que atrapalhavam *Voyager*. Na *Ponte*, ela informou a *drone* que *Chakotay* havia sido retirado e não causaria quaisquer outras interferências, bem como autorizou o uso das *nanoprobes*.

Uma frotilha da *Species 8472* surgiu e, em tom belicoso e malévolo, afirmou que iria purificar a galáxia da presença de criaturas inferiores que ameaçavam a "integridade genética" do coletivo. A capitã até tentou negociar, mas sem sucesso. Assim, *Voyager* disparou contra suas assaltantes, e apesar do resultado demorar alguns instantes, resultou na explosão dos inimigos. Deste modo, *Seven* retornou *Voyager* para

o *Quadrante Delta*, a qual foi seguida por diversas naves inimigas. Novamente *Janeway* alertou sobre o que viria a ocorrer caso o ataque não cessasse, e mais uma vez foi ignorada. Novamente *Voyager* disparou, e mais uma vez teve sucesso. Ao mesmo tempo, a conexão de *Seven* com a *Coletividade* foi restaurada, a qual informou que a *Species 8472* estava por se retirar em massa.

A Capitã lembrou dos termos da aliança, mas a *Coletividade* alterou os planos e seguiu para assimilar *Voyager*, através de *Seven of Nine*. Quando ela começou seu procedimento, *Janeway* deu a voz de comando para *Chakotay – "Escorpião"*. Na *Cargo Bay Two*, um transmissor neural fora instalado no Primeiro Oficial, que usou uma das alcovas que os *Borg* haviam instalado para acessar um canal de comunicação com a *drone* e insistiu: "Você é humana. Um indivíduo humano. Nossas mentes estão conectadas. Nós somos um. Posso escutar seus pensamentos". Acessando as memórias dela, ele percebe que há lembranças de seu período como humana, bem como de sua família. Algo que *Seven* interpretou como um apelo para algo que não fazia qualquer sentido.

Com a atenção de *Seven* concentrada em *Chakotay*, *Torres* e *Doctor* conseguiram desligar a conexão dela com a *Coletividade*, a partir de um intenso choque elétrico. O qual produziu um *feedback* significativo que fez com que tanto o *Primeiro Oficial* quanto a *drone* desmaiassem. Mas *Doctor* assegurou que a condição de *Chakotay* era estável e provavelmente só iria resultar em uma intensa dor de cabeça.

No *holodeck*, *Janeway* estava por escrever, utilizando papel e uma pena. Quando o Primeiro Oficial se apresentou, ela explicou que seu atual interesse era ficar o mais distante de qualquer tipo de implante biônico ou tecnológico. Ele expôs que a situação era bastante complexa. As modificações que haviam sido feitas pelos *Borg* levariam semanas para serem completamente removidas, e estavam por interferir no funcionamento integral da embarcação. E, em relação à nova passageira, esta encontrava-se em um quadro estável, e as células humanas começaram a se regenerar por conta própria a partir do momento que a ligação foi cortada. A capitã então anunciou que *Seven* era, a partir de agora, sua responsabilidade, algo que o Primeiro

Oficial não aceitou suavemente. O episódio encerrou com a *drone* na *Área Médica,* inconsciente.

FIGURA 80 – SEVEN OF NINE SENDO DESLIGADA DA COLETIVIDADE BORG

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

6.7 O DOM

O Dom foi o segundo episódio da quarta temporada. Com direção de Anson Williams, foi exibido em dez de setembro de 1997. A história se passou algumas semanas após o episódio anterior, todavia o espectador tem a impressão de que apenas algumas horas transcorreram.

A narrativa iniciou-se na *Cargo Bay Two*, onde *Seven of Nine* estava por regenerar, em uma das alcovas que os *Borg* haviam instalado anteriormente. *Doctor* informou que a situação desta era estável, mas não havia um prognóstico objetivo claro. Isto porque a fisiologia humana, que foi reativada no momento em que a conexão com a *Coletividade* foi desfeita, estava rejeitando sumariamente os implantes. Assim, "há uma batalha transpassando o corpo dela, entre biológico e tecnológico, e eu não tenho certeza de quem irá vencer".

Quando acordada, *Seven* demandou da capitã sua devolução imediata à *Coletividade* – "Você irá retornar este *drone* para os *Borg*". Algo que *Janeway* disse ser impossível, dado que não tinha intenção alguma em retornar para o território inimigo. A *drone* buscou argumentar, mas então descobriu que sem os cuidados médicos, não poderia sobreviver por conta de sua situação fisiológica. Logo na sequência, *Seven* começou a passar mal e *Doctor* atendeu-a informando que mais um componente estava sendo rejeitado. Ela pediu que seu sistema imunológico fosse suprimido, mas isso era tido como impossível pelo *HME*.

Na *Área Médica*, *Doctor* adentrou na problemática de *Seven*. Seu corpo estava interligado com a armadura externa a partir de mais de três milhões de conectores. Assim, todo o casco deveria ser removido. Durante este procedimento, *Kes* começou a demonstrar habilidades telecinéticas, atribuídas pelo *HME* como interconectadas com a experiência que a personagem havia tido com a *Species 8472*.

Chakotay relatou para a capitã que os reparos em torno das modificações *Borg* estavam ofertando sérias dificuldades, de modo que a própria movimentação da embarcação havia sido comprometida. A capitã, por sua vez, informou a ele que havia

encontrado a ficha com a história de *Seven – Annika Hansen*. A partir destas informações, descobriu-se que seus pais eram pesquisadores autônomos da *Federação*. Apelar para a humanidade da *drone* poderia servir como argumento para fazer com que esta auxiliasse na remoção dos componentes *Borg*, dado que os conhecia melhor que ninguém.

FIGURA 81 – SEVEN OF NINE 4

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Na *Área Médica* seguia a remoção dos componentes, todavia um problema emergiu para a Capitã:

> Sinto informar que há uma difícil decisão para ser feita. Muito difícil. O sistema imunológico humano está se reafirmando com força. A armadura corporal, as organelas *Borg*, as glândulas biosintéticas, tudo está sendo rejeitado. A vida dela está em perigo. Eu tenho pouco recurso exceto remover a tecnologia *Borg*.

Porém esta seria a última opção de *Seven*, o que gerou o dilema. Na visão do *HME*, se um paciente optava por não ser tratado, a sua obrigação como médico era

cumprir aquilo. Todavia, para a Capitã, *Seven* não era uma paciente como outros. Apesar de ter sido criada pelos *Borg*, e pensar como um, agora ela está em *Voyager*: "E sob toda essa tecnologia, ela é um ser humano, esteja ela pronta para aceitar isso ou não. E até que ela esteja pronta, alguém deve tomar as decisões para ela. Prossiga com a cirurgia".

FIGURA 82 – SEVEN OF NINE 5

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

O procedimento seguiu até que a *drone* começou a entrar em um estado crítico. *Kes* afirmou que era capaz de visualizar, em nível microscópio, o problema. Dentro do cérebro de *Seven* havia um componente comprometido, e usando apenas seus poderes, *Kes* foi capaz de dissolvê-lo e estabilizar a condição.

Seven, que fora despertada por *Doctor*, mostrou-se totalmente insatisfeita com a sequência dos eventos. A Capitã afirmou que desejava ajudá-la, mas para isso era importante que ela entendesse o que estava por sentir: "É óbvio que você está sentido dor. Que você está assustada. Que você se sinta isolada. Sozinha". Mas ela não aceitou

e constatou que *Janeway* era apenas um indivíduo e pensava como tal, por isso era incapaz de compreender o que é ser *Borg*. A capitã informou que era capaz de imaginar – "você era parte de uma vasta consciência, bilhões de mentes trabalhando juntas. A harmonia do propósito e do pensamento. Sem indecisões, sem dúvidas. A segurança e a força da vontade unificada. E você perdeu isso".

Como *drone*, *Seven* afirmou que precisava dos outros. Mas *Janeway* vedou a hipótese de retorno, entretanto, a *drone* agora fazia parte de uma comunidade humana que precisava de sua ajuda em torno das questões das modificações que foram feitas. Entendendo o pedido, ela aceitou prestar auxílio e foi levada para a *Sala de Engenharia*.

Em paralelo, *Kes* estava sendo guiada em uma sequência de processos de meditação por *Tuvok*. Focando-se na manipulação da chama de uma vela, ela conseguiu visualizar sua sequência, para em seguida intensificá-la. Todavia, para surpresa do *Vulcan*, ela era capaz de ver para além do nível subatômico, tornando-a apta em manipular a própria forma da lâmpada e da vela.

FIGURA 83 – SEVEN OF NINE 6

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Torres, quando foi informada da presença de *Seven*, mostrou-se bastante estressada e receosa. Algo que se mostrou uma boa previsão pois quando a *drone* percebeu a existência de um canal de comunicação, neutralizou *Kim* e tentou contatar a *Coletividade*. A *Engenheira Chefe* era incapaz de impedi-la pois *Seven* havia ativado um campo de força a sua volta. Porém *Kes*, no quarto de meditação, compreendeu a situação e foi capaz de causar uma reação elétrica que nocauteou a *drone* e desligou o sinal.

Janeway mostrou-se bastante curiosa com o relato de *Tuvok*, além da preocupação do sinal que *Seven* enviou ter sido capturado por alguma embarcação inimiga nas imediações. Ela, então, expõe: "Eu tenho uma *Ocampa* que quer ser algo mais, e uma *Borg* que está com medo de se tornar algo menos. Um brinde para a estabilidade *Vulcan*".

Na *Brig*, a Capitã confrontou a *drone*, e afirmou que acreditava que ela havia sido sincera e tinha a intenção de ajudar. A resposta de *Seven* foi positiva – sim, havia sido um gesto sincero. Todavia, uma vez que a chance de contatar os *Borg* se fez presente, ela tirou proveito disto. Em suas palavras: "Sua tentativa de assimilar esse *drone* vai fracassar. Você pode alterar nossa fisiologia, mas não pode mudar nossa natureza. Nós iremos trair você. Nós somos Borg. "

Janeway esclareceu que já havia encontrado com outros que haviam sido libertados da *Coletividade*, e que apesar do procedimento ter sido difícil, todos eles foram capazes de recuperar sua individualidade. Mesmo que ela tenha sido assimilada ainda quando criança, isso também iria ocorrer. *Seven*, em seu turno, questionou se isto iria transformá-la em humana – se sim, teria a opção de retornar para a *Coletividade*? A capitã responde que sim, mas tem certeza de que não será o caso. A *drone* responde:

> Você nega para nós a escolha, tal como está negando agora. Você nos aprisionou em nome da humanidade, mas ainda assim não nos permite o direito mais básico humano. Escolher nosso próprio destino. Você é hipócrita e manipuladora. Nós não queremos ser o que você é. Retorne-nos para a Coletividade!

Janeway afirmou que *Seven* perdeu a capacidade de tomar qualquer escolha racional no momento em que foi assimilada. E, enquanto ela não se convencesse de que a situação mudou, escolhas seriam feitas para ela. Algo que a *drone* considerou exatamente como igual aos *Borg*.

Neste meio tempo, *Kes* começou a perder o controle de suas habilidades. Seu próprio corpo estava oscilando. Este aumento de atividades no campo cerebral de *Kes* era totalmente incompreensível para o *Doctor*, e ao mesmo tempo um problema, pois a *Ocampa* estava por ameaçar a própria integralidade estrutural de *Voyager*.

Mais uma vez na *Brig*, *Seven* começou a lançar seu corpo contra o campo de força, repetindo a palavra: "um". A capitã entrou, e a *drone* explicou que sua designação era *Seven of Nine*, mas que os outros haviam desaparecido, e que era incapaz de funcionar deste modo – sozinha. A capitã a assegurou de que não estava sozinha e apelou para as memórias infantis da personagem. Isto foi feito através da demonstração de uma imagem de *Annika* – e o questionamento sobre sua cor favorita naquele tempo. Em tom de apelo, *Janeway* afirmou que uma voz poderia ser mais forte que mil vozes, e que agora *Seven* teria uma mente independente e deveria construir sua identidade. Mas ela entendia que isto estava sendo forçado nela. Algo que a capitã concordou, mas afirmou estar apenas retornando algo que outrora foi roubado, uma existência negada. *Seven* recusou, mas acabou por cair nos braços de *Janeway*.

FIGURA 84 – SEVEN OF NINE E JANEWAY

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

As manifestações dos poderes de *Kes* pioraram a situação de *Voyager* e em uma conversa com a *Capitã*, esta informou que pretendia abandoná-los, explicando que não se tratava de uma condição médica, mas sim de uma transformação existencial. A capitã se recusou, mas *Kes* respondeu que isto não era uma decisão de *Janeway*, e que duvidava que seria impedida.

O processo se iniciou, e uma pequena embarcação havia sido preparada para a *Ocampa*. *Tuvok* encontrou-as em meio caminho, e forneceu um *elo mental* para estabilizar temporariamente a mente de *Kes*. O *vulcan* era incapaz de se pôr diante de tamanho poder e foi ao chão. Por fim, a bordo da pequena embarcação, ela se afastou de *Voyager*. *Kes* então se transformou em pura energia, mas como um “presente”, lançou *Voyager* em uma velocidade impossível, nove mil e quinhentos anos luz de sua posição inicial – para muito além do território *Borg*.

Na *Cargo Bay Two*, *Doctor* informou que foi capaz de remover mais de oitenta por cento dos implantes, e que aqueles que restaram mostraram-se estáveis. Além disto, o crescimento capilar foi estimulado, bem como um olho sintético foi construído. A *Capitã* expôs para *Seven* que agora ela passaria algumas horas na *alcova*, todos os

dias, em processo de regeneração até que seu metabolismo pudesse voltar a funcionar. Eventualmente o acesso ao restante da nave seria possível, mas seria necessário conquistar tal confiança. A *drone* respondeu que não iria mais contatar os *Borg*, e encerrou o episódio dizendo sua cor favorita quando criança – o vermelho.

FIGURA 85 – SEVEN OF NINE NA FORMA FINAL

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

6.8 O CORVO & UM

A experiência traumática de assimilação que *Seven* havia sofrido foi explorada no episódio *O Corvo*. Sexto episódio da quarta temporada, que contou com direção de LeVar Burton e foi exibido em oito de outubro de 1997.

A narrativa partiu de uma experiência de alucinação que *Seven* estava por experimentar – imagens de um corvo que surgiam durante o dia. Estas costumavam ser precedidas por cenas de assimilação, algo que o *Doctor* acabou por considerar como um estresse pós-traumático que emergiu na medida em que a individualidade da personagem estava a vir à tona.

Entretanto, estes sintomas foram seguidos de uma reativação de diversos componentes *Borg* no organismo de *Seven*, o que fez com que a mesma fugisse de *Voyager*. Aparentemente ela estava por captar um sinal da *Coletividade* e pretendia retornar para aquele grupo. *Tuvok*, que havia tentado impedi-la, acabou seguindo-a para fornecer assistência e tentar convencê-la de não abandonar *Voyager*.

Todavia, ao chegarem no lugar do qual o sinal estava sendo enviado, perceberam se tratar, na realidade, de uma embarcação da *Federação* que outrora havia sido assimilada pelos *Borg*. Esta acabou por cair em uma lua, e agora estava em ruínas. *Seven* reconheceu como *USS-Raven*, a embarcação de seus pais e, portanto, o local no qual fora assimilada. Por fim, ela e *Tuvok* acabaram por retornar para *Voyager* – e a capitã informou que uma série de dados foram recuperados na embarcação acidentada, principalmente a respeito dos pais de *Seven*. Esta diz que talvez um dia leia o material, mas não se mostrou muito interessada em saber mais sobre seu passado.

FIGURA 86 – SEVEN OF NINE 7

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Um foi o vigésimo quinto episódio da quarta temporada, exibido em treze de maio de 1998 e com direção de Kenneth Biller. A narrativa centrou-se no encontro de *Voyager* com um fenômeno espacial que era capaz de afetar a tripulação, causando sérias queimaduras e, se tal exposição prosseguisse, o óbito se seguiria. Apenas *Doctor* não era afetado pela radiação, e *Seven of Nine*, por conta de seus implantes *Borg*.

O *HME* propôs uma saída – manter a tripulação em estado de hibernação, enquanto *Voyager* seguiria por aquele espaço. Muitos se mostraram receosos com a opção de ficar sob a responsabilidade de um holograma e uma *drone*, mas a capitã mostrou-se bastante segura de sua decisão e o plano seguiu.

Seven estabeleceu uma rotina de trabalho diária e *Doctor* tentou explorar os processos de interação da personagem através de virtualizações no *holodeck*, mas esta entendeu como situações irrelevantes que apenas atrapalhavam seu funcionamento. A situação começou a se degradar na medida em que alguns componentes de *Voyager* começaram a dar problema e *Doctor* foi confinado apenas à *Área Médica*. Disto, a

narrativa se desdobrou para uma série de experiências de alucinação, que *Seven* experimentou, envolvendo a morte da tripulação e a destruição da embarcação.

Tempos depois, a personagem despertou na *Área Médica* e foi agraciada pela tripulação por ter conseguido atravessar a nébula e salvado a embarcação. Esta, bastante surpresa e confusa por conta das alucinações, acabou por se interessar ainda mais pelo *Refeitório* e a presença de outras pessoas.

6.9 DRONE, INFINITO REGRESSO E FRONTEIRA SOMBRIA

Drone foi o segundo episódio da quinta temporada, exibido em vinte e um de outubro de 1998 e com direção de Les Landau. A história centrou-se em um acidente que levou a ocasião da produção de um novo *drone* – *One* (J. Paul Boehmer). Isto ocorreu do seguinte modo, por conta de um teletransporte problemático, o emissor móvel de *Doctor*[55] acabou tendo sua tecnologia assimilada por *nanoprobes* de *Seven*. Fora do controle, este equipamento produziu um *drone*, que estava por maturar no laboratório.

FIGURA 87 – ONE

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

[55] *Doctor* recebeu esse emissor em *O Fim do Futuro* (S03E08/09). Tecnologia do século vinte e nove, este permitia a agência do holograma para além da *área médica* e do *holodeck*.

Seven assumiu, por ordens de *Janeway*, a postura de uma tutora, e foi progressivamente fornecendo informações para este *drone*. Ao mesmo tempo, o manteve sem o conhecimento da *Coletividade*. Sua individualidade progrediu rapidamente, ao ponto em que ele passou a se chamar *Um*, e percebeu-se como mais avançado que qualquer tecnologia presente em *Voyager* – além de deduzir sua origem:

> *One:* Descreva minhas origens.
> *HME*: Oh, é uma longa história.
> *One*: Eu gostaria de escutá-la.
> *HME*: Talvez outra hora.
> *One*: Eu quero escutar a história. Agora.
> *HME*: Resumidamente, foi um defeito no transporte. Meu emissor se fundiu com diversos *nanoprobes* de *Seven*.
> *One*: Eu sou um acidente.
> *HME*: Eu considero como uma convergência aleatória de tecnologias.
> *One*: Eu não sou bem vindo aqui?
> *HME*: Pelo contrário. Nossa principal missão é explorar novas formas de vida. Você era inesperado, mas, com o tempo, tenho certeza que será um importante adicional para a tripulação. Afinal, você tem meu emissor móvel em seu *neocortex*, então está fadado a causar uma grandiosa impressão. E, isso se chama uma piada.
> *One*: Piada. Comentário verbal ou gesto designado para provocar riso.
> *HME*: Percebo que você herdou o senso de humor de sua mãe.

A situação mudou de forma significativa quando *One* tentou contatar a *Coletividade*, enviando um sinal. E, rapidamente, foi atendido. Os *Borg* investiram contra *Voyager*, e *One* conseguiu melhorar os escudos de modo temporário. Em meio ao combate, o *drone* transportou-se para a embarcação inimiga, buscando estabelecer um canal de comunicação:

> *Borg*: Nós somos *Borg*. Você será assimilado.
> *One*: Minha tecnologia é superior. Cancele seu ataque ou vou destruí-los.
> *Borg*: Sua distintividade tecnológica será adicionada a nossa. Resistir é inútil.

O *drone* assumiu o comando da embarcação *Borg* e colocou ela em uma situação de destruição iminente. A explosão aparentemente eliminou todos os *Borg* que ali haviam. Para a surpresa de todos, *One* permanecia flutuando no espaço, dado que seus escudos superiores foram capazes de protegê-lo da explosão. Todavia, apesar

da possibilidade de sua vida ser salva, ele recusou o tratamento pois entendeu que seria responsável por transformar a vida em *Voyager* em um pesadelo:

> *Seven*: Danos?
> *HME*: Muitos dos implantes se fundiram na explosão, mas estão se regenerando. Seu sistema biológico é outra história. Ele experimentou um trauma no *cortex* cerebral, e está sangrando internamente. Ele precisa de cirurgia imediatamente.
> *One*: E a esfera?
> *Seven*: Destruída. Você teve sucesso.
> *One*: Enquanto estive conectado com os *Borg*, pude ouvir seus pensamentos, seus objetivos. Eles sabem da minha existência. Vão me perseguir.
> *Seven*: Irrelevante. Eles não vão ter sucesso.
> *HME:* Preciso começar com o procedimento!
> *One*: Não. Eu não deveria existir. Sou um acidente. Uma convergência aleatória de tecnologias.
> *Seven*: Você é único.
> *One*: Eu nunca deveria ser. Enquanto existir, você está em perigo. Toda a vida em *Voyager* está em perigo.
> *HME*: Podemos discutir isso depois. (*Doctor* tenta prosseguir, mas foi impedido por um campo de força criado por *One*).
> *Seven*: Permita que o *Doctor* prossiga. Desative o campo de força!
> *HME*: As sinapses dele estão entrando em colapso.
> *Seven*: Você deve obedecer.
> *One*: Não vou.
> *Seven*: Você deve obedecer. Por favor. Você está me machucando.
> *One*: Você vai se adaptar. (E, então, *One* falece).

Com direção de David Livingston, o episódio *Infinito Regresso* foi ao ar em vinte e cinco de novembro de 1998. A narrativa explorou uma série de comportamentos estranhos que estavam sendo apresentados por *Seven of Nine*. Estes indicavam um intenso conflito de personalidades que não pareciam em instância alguma advir da própria *drone*. Estes eventos foram despertados por conta da proximidade de *Voyager* de um *Vinculum Borg*, que funcionou como uma espécie de *hub* para a *Coletividade.*

O que ocorria é que este aparelho havia sido infectado pela *Species 6339*. Assim, quando os *Borg* ativassem o equipamento, toda a *Coletividade* iria entrar em colapso por conta da imersão de múltiplas personalidades nos *drones*. A única alternativa para salvar *Seven* foi destruir o equipamento. E, enquanto isto ocorria, *Tuvok* executou um *elo mental* com ela e pode experimentar a multidão que havia tomado sua psique:

O reencontro de *Voyager* com os *Borg* ocorreu nos episódios *Fronteira Sombria*

Parte I e *Parte II*. O primeiro foi dirigido por Cliff Bole, e o segundo por Terry Windell. Exibido em dezessete de fevereiro de 1999, nas exibições posteriores foi dividido em dois.

A primeira parte da narrativa girou em torno de um roubo de tecnologia. O plano de *Janeway* era conseguir um dispositivo de *transwarp* que poderia encurtar o tempo de *Voyager* no *Quadrante Delta*. Para ter informações sobre como fazer isso, ordenou que *Seven* acessasse o material da *USS Raven*, algo que ela não mostrou interesse em fazer. Todavia, por conta das ordens, a *drone* estudou aquele material e foi reconstruindo a experiência que seus pais tiveram em estudar os *Borg*.

Para preparar a tripulação, uma série de exercícios foram realizados no *holodeck*. Todavia, estes acabaram por afetar *Seven*, a qual passou a alucinar sobre os *Borg*, que aparentemente teriam conhecimento sobre os planos e intenções da capitã. Apesar disto, a partir das pesquisas de seus pais, ela conseguiu desenvolver um tipo de equipamento que permitiu a invasão de uma embarcação *Borg*. Entretanto, durante a execução, Seven decidiu permanecer na embarcação e dar tempo para *Voyager* escapar.

FIGURA 88 – SEVEN OF NINE E A RAINHA BORG

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Na segunda parte, a *Rainha Borg* (Susana Thompson) explanou que a inserção de *Seven* em *Voyager* havia sido premeditada pela *Coletividade*. Por conta da recusa humana na assimilação, estes mostraram-se interessados em descobrir como tal processo seria possível. Por conta disto, *Seven* não se transformaria novamente em *Borg*, mas sim manteria sua humanidade, entendida como individualidade, intacta.

Sem outra opção, *Seven* acabou por concordar e foi designada em chefiar a assimilação de um povo que estava sob ataque dos *Borg*. Todavia, ela recebeu diversos *flashbacks* e acabou por ajudar alguns daqueles na fuga. A *Rainha*, insatisfeita, entendeu que as emoções de *Seven* haviam transformado ela em algo menos. Nisso, *Janeway* conseguiu entrar a bordo do complexo *Borg* e enfrentou a *Rainha*, tendo sucesso em resgatar *Seven*, que se recusou a aceitar as ordens da *Coletividade*. O episódio se encerrou com um diálogo de *Seven* e a capitã:

> *Janeway*: Aparentemente você aprendeu alguns hábitos ruins.
> *Seven*: Capitã?
> *Janeway*: O *Doctor* ordenou que você se regenerasse por, pelo menos, dois dias. E você está violando uma ordem médica.
> *Seven*: Eu vou obedecer quando meu trabalho estiver completo.

Janeway: Dados táticos *Borg?*
Seven: Durante minha estadia na *Unimatriz Um*, adquiri muito conhecimento. Pode ser importante para futuros encontros com os *Borg*. Eu estou baixando-os para o banco de dados de *Voyager*. Os *Borg* acreditam que eu era única, que eu entendida a humanidade. Claramente eles estavam errados.
Janeway: De que forma?
Seven: Eu traí a tripulação de *Voyager*. Ameacei você com assimilação. Eu não esperava que você retornasse por mim.
Jaeway: Aparentemente você tem muito para aprender. Hora de regenerar.
Seven: Quando eu terminar.
Janeway: Não, agora. É uma ordem.
Seven: Sim, capitã.

6.10 INSTINTO DE SOBREVIVÊNCIA, COLETIVIDADE E BRINCADEIRA DE CRIANÇA

Instinto de Sobrevivência, segundo episódio da sexta temporada, contou com direção de Terry Windel, e foi exibido em vinte e nove de setembro de 1999. Enquanto *Voyager* serviu como espaço para a realização de um evento diplomático multicultural, três *ex-drones* surgiram e fizeram uma demanda bastante peculiar – que eles fossem desligados uns dos outros.

A narrativa então explorou o passando de *Seven*, que serviu na *Coletividade* com estes *drones* – *Two of Nine*/Lansor (Vaughn Armstrong), *Three of Nine*/Marika Wilkarah e *Four of Nine*/P'Chan (Tim Kelleher). Ocorreu que *Seven, Two, Three* e *Four* haviam se acidentado em um planeta e perdido a comunicação com os *Borg*. Enquanto os *drones* tentavam construir um aparelho para reestabelecer o contato e serem resgatados, as individualidades passaram a retornar e paulatinamente tomaram cada um deles. A única exceção foi *Seven*, que apesar de sentir, acabou por suprimi-las. Os outros *drones* fugiram, e para mantê-los sob o comando da *Coletividade*, ela fez uma espécie de "assimilação direta" entre aqueles *drones*. Eventualmente os *Borg* resgataram os *drones* e aquilo ficou esquecido.

FIGURA 89 – SEVEN OF NINE 8

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Porém, quando os *drones* foram liberados da *Coletividade*, percebeu-se que eles compartilharam todas as emoções e pensamentos uns dos outros. Assim, o pedido dos ex-*drones* é que a "intranet" que havia sido estabelecida fosse rompida. Mas isto desdobrou-se em um problema. *Doctor* era capaz de executar a cirurgia, mas a interconexão das unidades era tamanha que sem as outras, o tempo de vida não seria maior que um mês.

> *Seven:* Sobreviver é insuficiente.
> *HME:* Perdão?
> *Seven:* Oito anos atrás, eu forcei eles a retornar para a Coletividade. Eu não vou cometer o mesmo erro de novo. Eles merecem existir como indivíduos. Nós precisamos acabar com a ligação entre eles.
> *HME:* Eu entendo que você sinta uma certa responsabilidade por esses pacientes, mas como médico, eu também. É meu dever preservar as vidas deles o máximo possível, mesmo que isso signifique
> *Seven:* Eu não vou retorná-los aos Borg.
> *HME:* Você está pensando no que é melhor para eles ou para você?
> *Seven:* Clarifique.
> *HME:* Você que disse. Você cometeu um erro. E Seven of Nine não gosta de cometer erros. Ela se esforça para ser perfeita. Eu quero que você pense sobre as motivações por trás da sua decisão. Você está fazendo o que é certo para aquelas três pessoas, ou está tentando aliviar a culpa que você sente pelo que

> aconteceu oito anos atrás?
> *Seven:* O estrago que eu fiz nunca poderá ser reparado e minha culpa é irrelevante. Eu simplesmente quero que eles experienciem a individualidade, como eu fiz. Como você fez. Há um tempo, você era confinado a esta área médica. Seu programa era limitado a protocolos médicos emergenciais. De certa forma, você não era diferente de um drone. Mas você teve garantida a oportunidade de explorar sua individualidade. Você teve permissão para expandir sua programação. Seu emissor móvel te dá liberdade de movimento. Seus pensamentos são seus. Se te dissessem que você deveria virar um drone de novo, eu acredito que você resistiria.
> *HME:* Sim. Eu suponho que sim.
> *Seven:* Eles resistiriam também. Eles escolheriam liberdade, não importa quão fugaz. Apenas eu e você podemos entender de verdade isso.
> *HME:* Sobreviver é insuficiente.

E, a partir da argumentação de *Seven*, a cirurgia foi realizada. Cada um dos *drones* escolheu um destino específico para passar seu último mês de vida, encerrando a questão.

Coletividade foi o décimo sexto episódio da sexta temporada, com direção de Allison Lidi, e exibido em dezesseis de fevereiro de 2000. A história centrou-se na descoberta de um *Cubo* que investiu contra *Voyager* de maneira pouco organizada e foi rapidamente neutralizado.

Consequentemente, descobriu-se que se tratava de uma embarcação que estava sob o comando de um grupo de crianças *Borg*. Desligados da *Coletividade*, eles tentavam agir como *Borg*. O *HME* descobriu que o *Cubo* havia sido vítima de um vírus. Todavia, as crianças não tinham sido afetadas, pois as câmaras de maturação as protegeram. Entretanto, acabaram abrindo, por conta da ausência de programação dos outros *Borg*, resultando na atual configuração de controle.

Investigações posteriores de *Seven* revelaram que a *Coletividade* havia cindido a conexão com as crianças por considerá-las como sem relevância, bem como um perigo para os outros *drones*, por conta da existência do vírus. Entretanto, as crianças não tinham sido capazes de entender a mensagem, que havia sido enviada com logaritmos *Borg*. Uma das crianças, que havia assumido o posto de líder, "*First*" (Ryan Spahn) foi perdendo a paciência ao ponto de fazer uma série de exigências. Ela atacou *Seven*, mas foi impedida por seu segundo em comando (Manu Intiraimi). O *Cubo*, que

havia tentando entrar em *transwarp*, entrou em colapso por conta de seus problemas estruturais. *Seven* e as crianças foram transportadas para *Voyager* com sucesso, mas *First* faleceu antes.

Já em *Brincadeira de Criança*, de direção de Mike Vejar, exibido em oito de março de 2000, a relação entre *Seven* e *Icheb* (Mark Bennington), aquele que outrora era o segundo no comando do *Cubo* em *Coletividade*, recebeu uma dinâmica bastante interessante. Entre *Coletividade* e *Brincadeira de Criança*, houveram várias situações nas quais permitiu-se perceber um relacionamento de aprendizagem sobre individualidade e humanidade que era transmitido por *Seven* para *Icheb*, de modo que a mesma acabou assumindo a função de uma mãe para as crianças *borg*. Todavia, a situação mudou quando *Voyager* encontrou a família de *Icheb*, que decidiu permanecer com seus pais. Algo que *Seven* não aceitou tão facilmente.

Mesmo com *Icheb* no planeta e *Voyager* seguindo viagem, *Seven* reviu a história e percebeu uma série de contradições que apontavam que os pais dele haviam mentido sobre seu desaparecimento. Ao mesmo tempo, *Icheb* foi posto em uma pequena embarcação e enviado novamente para a *Coletividade*. Isto porque o plano era utilizá-lo como arma contra os *Borg*, que constantemente atacavam aquele planeta. *Voyager* conseguiu chegar a tempo e resgatar o personagem – e posteriormente é revelado que *Icheb* foi criado para ser uma arma e infectar os *Borg*, tal como aconteceu com o *Cubo*. Uma situação que estreitou ainda mais os laços do *drone* com *Seven*.

FIGURA 90 – CRIANÇAS BORG

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

6.11 UNIMATRIZ ZERO PT.1, PT.2 & IMPERFEIÇÃO

Unimatriz Zero foi um episódio duplo que encerrou a sexta temporada e inaugurou a sétima. A primeira parte foi dirigida por Allan Kroeker e exibida em vinte e quatro de maio de 2000. Já a direção da segunda parte foi de responsabilidade de Mike Vejar, e exibida apenas em quatro de outubro de 2000.

A narrativa focou-se na existência de um espaço virtual no qual alguns *drones Borg* eram capazes de manter uma individualidade que não era suprimida pela *Coletividade*. Entretanto, ao acordar da regeneração, os *drones* não tinham qualquer memória de seus “sonhos”, permanecendo, portanto, no estado coletivo.

A *Rainha* (Susanna Thompson) visava suprimir a existência deste espaço, desta *Unimatriz Zero*, entretanto não havia tido sucesso até então. *Seven*, que passou a acessar o espaço durante sua regeneração, em *Voyager*, surpreendeu-se inicialmente com tal possibilidade, apenas para descobrir posteriormente que já havia estado ali antes e, inclusive, possuía vários tipos de relacionamento, inclusive amorosos. Os *drones* de *Unimatriz Zero* pediram ajuda para *Seven*, pois tinham a intenção de utilizar um vírus que permitisse que seu sinal fosse mascarado e a *Rainha* não tivesse mais condição de encontrá-los.

FIGURA 91 – JANEWAY ASSIMILADA

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

Janeway mostrou-se disposta em ajudar e, junto com *Tuvok* e *Torres*, conseguiram invadir uma embarcação *Borg* para inserir o vírus. Todavia, o projeto inicial deste havia mudado. Em vez de apenas mascarar o sinal, ele seria responsável por fazer com que a individualidade fosse mantida para além da *Unimatriz Zero*, começando, portanto, uma guerra civil dentro da *Coletividade*.

A primeira parte do episódio encerrou-se com *Janeway*, *Tuvok* e *Torres* capturados e assimilados. Mas, na sequência, explicitou-se que *Doctor* havia concebido um tratamento que impediria a assimilação completa, dando tempo para que eles trabalhassem na inserção do vírus. Com o sucesso destes, e o auxílio de *General Korok*, *ex-drone* liberado da *Coletividade* e no controle de uma *Esfera*, *Janeway* e sua equipe foram resgatados. O episódio se encerrou com a implicação de que a *Resistência* havia se espalhado por toda a *Coletividade*, inclusive até em outros setores para além do *Delta*.

O episódio seguinte, *Imperfeição*, contou com direção de David Livingston e foi exibido em onze de outubro de 2000. Deixando de lado a questão da *Unimatriz Zero*,

este em específico focou-se em questões bastante significativas para *Seven*. A primeira delas foi com uma embarcação dos *Wysanti*, que era de mesma origem de *Rebi* (Kurt Wetherill) e *Azen* (Cody Wetherill), ambas crianças que haviam sido resgatadas no episódio *Coletividade*. Com isto, *Icheb* foi o único a permanecer em *Voyager*.

Esta separação abalou *Seven* em termos emocionais, de modo que a personagem começou a chorar e tremer em situações bastante variadas. Todavia, *Doctor* percebeu que isto se tratava de um funcionamento problemático de um *node* presente em *Seven*, sem o qual ela não seria capaz de continuar vivendo. *Janeway*, sem pensar duas vezes, decidiu ir atrás dessa peça, que só poderia ser encontrada em outro *drone*. E, apesar de conseguir, a troca não funcionou. Próxima da morte, *Seven* recorreu a *Torres* para lhe oferecer auxilio:

> *Seven*: Tenente. Quando você morrer, você acredita que seu espírito irá para o *Sto-Vo-Kor?*
> *Torres*: Você não deveria estar pensando sobre a morte.
> *Seven*: De acordo com as simulações de *Doctor*, qualquer tentativa de adaptação dos *node* encontrados fracassam. *Sto-Vo-Kor*, Tenente. Você acredita que irá para lá?
> *Torres*: Depende do quanto honrável minha morte for.
> *Seven*: Você acredita que há algo após a morte?
> *Torres*: Espero que sim. E você?
> *Seven*: Os *Borg* não tem conceito de pós-morte. Entretanto, quando um *drone* é desativado, suas memórias permanecem na consciência da *Coletividade*. De modo que, enquanto a colmeia existir, parte do *drone* permanece.
> *Torres*: Você não parece estar confortável com isso.
> *Seven*: Minha conexão com a *Coletividade* foi cortada por mais de quatro anos. Se eu morrer, tudo que conquistei neste tempo, tudo que realizei como indivíduo, será perdido. Minhas memórias, minha experiência. Será como se eu nunca tivesse existido.
> *Torres*: Eu acho que você é mais importante do que está achando. Você não precisa da *Coletividade* para ter uma existência com valor. Você causou um grande impacto em cada membro desta tripulação. Este é seu legado.

Icheb tomou uma decisão inesperada. Para salvar *Seven*, optou por doar seu *node*. Isto foi possível, pois ele não havia sido completamente assimilado pelos *Borg*, e portanto não era uma peça essencial tal como era para a *drone*. Entretanto esta não tinha a intenção de aceitar. Para forçá-la, *Icheb* configurou seu processo de regeneração para causar uma falha na programação, e forçar o procedimento cirúrgico. E, apesar

da difícil recuperação experimentada por ambos, *Icheb* e *Seven* sobreviveram. O episódio se encerrou com ela chorando, todavia desta vez não era por conta de um funcionamento problemático do *node*.

6.12 FIM DO JOGO

Em vinte e três de maio de 2001, o último episódio de *Star Trek: Voyager* foi exibido. Com direção de Allan Kroeker, a história foi escrita por Rick Berman, Kenneth Biller e Brannon Braga. A narrativa iniciou-se apresentando um cenário situado no "futuro do futuro", isto é, no décimo aniversário de retorno da embarcação para a *Terra*, após uma jornada de vinte e três anos. Neste futuro, a tripulação sofreu muitas baixas até, finalmente, conseguir retornar para casa. Entre elas, *Seven of Nine* era a mais significativa, pois seu falecimento abalou *Chakotay*, que faleceu algum tempo depois.

Disposta a alterar o passado do futuro, a agora *Almirante Janeway*, decidiu utilizar da tecnologia avançada da atual *Federação*, somada com um escudo temporal desenvolvido pelo *Klingon Korath* (Vaughn Armstrong), e viajar para o ano de 2378. Para sua versão mais nova, ela explicou que a nebulosa com o qual outrora estes haviam se deparado era a única maneira de retornar para casa. Mas, para isso, seria necessário enfrentar centenas de embarcações *Borg*, bem como a *Rainha*.

Dentro da nébula existia uma grande rede de dispositivos de *transwarp Borg* que permitiram a navegação quase instantânea para qualquer outro lugar do universo. Assim, além de ser um atalho significativo para *Voyager*, destruir este complexo permitiria frear o avanço da *Coletividade* sobre o universo. Entretanto, a capitã não se mostrou convencida. Por conta disto, foi necessário que a *Almirante* revelasse o desdobrar de alguns eventos – como a morte de *Seven*, e a tristeza que abateu sobre *Chakotay*, que seria seu marido no futuro, e seu falecimento posterior. Além, também, de todos os sacrifícios que foram realizados no caminho.

Enquanto esta questão estava sendo debatida, *Seven* havia passado a explorar um relacionamento com *Chakotay*. Isto se tornou possível pois uma série de emoções que eram suprimidas por *Seven* eram feitas por um dispositivo em seu corpo. E, finalmente, *Doctor* foi capaz de desativá-lo. Assim, ela agora poderia "experimentar uma vasta gama de emoções. Tudo, desde uma risada intensa até um bom choro". Entretanto, quando a *drone* foi informada pela *Almirante* sobre os eventos futuros,

buscou desatar rapidamente seu romance com o Primeiro Oficial, o qual não aceitou de maneira passiva:

> *Chakotay*: O que há errado?
> *Seven*: Nada. Estou ocupada.
> *Chakotay*: Eu acho que a conheço melhor que isso.
> *Seven*: Prefiro que você não fale comigo como se fossemos íntimos.
> *Chakotay*: Mas nós somos íntimos.
> *Seven*: Não mais.
> *Chakotay*: O que está acontecendo?
> *Seven*: Decidi alterar os parâmetros de nossa relação.
> *Chakotay*: Importa-se em explicar porque?
> *Seven*: Ambos temos trabalhos perigosos. É possível que um de nós se machuque seriamente. Ou pior. Creio que é melhor evitar apegos emocionais.
> *Chakotay*: Você pode até ser capaz de ativar um botão *Borg* e desligar suas emoções. Mas eu não posso.
> *Seven*: Sugiro que você tente. Fará com que as coisas sejam menos difíceis caso algum mal me ocorra.
> *Chakotay*: Porque você está preocupada com isso? Há algo que eu deva saber?
> *Seven*: A almirante sugeriu que seus sentimentos por mim podem causar dor no futuro. Eu não vou permitir que isso aconteça.
> *Chakotay*: *Seven*, qualquer relacionamento tem riscos. E ninguém pode ter certeza do que irá acontecer amanhã, nem mesmo uma almirante do futuro. A única certeza é o que sentimentos um pelo outro, aqui e agora. Se você acha que vou deixar que isso termine por conta daquilo que pode acontecer, então você não me conhece.

Diante daquilo que foi exposto, a capitã convocou seus Oficiais Superiores. Estes deixaram bastante claro que, independentemente da decisão de *Janeway*, se manteriam ao lado dela. Esta, por sua vez, criou um plano junto com a Almirante. *Voyager* foi equipada com a tecnologia do futuro. Entre estas estava o *gerador ablativo*, que fora instalado no casco de *Voyager*. Ao ser ativado, criou uma armadura secundária na embarcação que a tornou totalmente imune aos disparos *Borg*. E, para a surpresa da *Rainha*, *Janeway* disparou *torpedos transfásicos*, capazes de destruir os *Cubos* imediatamente.

FIGURA 92 – ALMIRANTE JANEWAY E CAPITÃ JANEWAY

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

A *Almirante*, que havia seguido em direção da *Unicomplex*, centro de toda atividade *Borg*, ofereceu uma troca para a *Rainha*. Toda a tecnologia do futuro que tinha posse, em troca do salvo conduto de *Voyager*. Curiosa com a proposta, a *Rainha* assimilou a *Almirante*, afirmando que retiraria aquele conhecimento à força. Entretanto, o que ela não sabia é que esta havia desenvolvido um tipo de vírus em seu sangue. Uma vez assimilada diretamente pela *Rainha*, esse material se transmitiu para toda a *Coletividade*. Assim, *Janeway* realizou o último sacrífico para salvar *Voyager*.

FIGURA 93 – RAINHA BORG E ALMIRANTE JANEWAY

Fonte: CBS Studio. Arquivo pessoal.

O efeito da infecção era terrível, fazendo com que a própria *Rainha* começasse a cair aos pedaços. A *Coletividade* entrou em colapso, gerando diversas explosões. *Voyager* havia seguido para o *transwarp hub*, mas fora seguida por uma *Esfera* que havia permanecido sobre o controle da mente coletiva.

Um buraco de minhoca se abriu próximo à *Terra*, e a *Esfera* surgiu dele. A *Federação* havia se preparado e começou a disparar, entretanto esta começou a explodir por dentro. *Almirante Paris* ordenou o cessar fogo, para em seguida ter a visualização de *Voyager* surgindo de dentro das ruínas da *Esfera* e indo rumo à *Terra*.

Janeway: Conseguimos.
Kim: Estamos sendo contactados.
Janeway: Em tela. (Surge Almirante Paris, Barclay e o alto escalão da Federação)
Almirante Paris: Bem vindos.
Janeway: É bom estar aqui.
Almirante Paris: Como você...
Janeway: Tudo será exposto no meu relatório, senhor.
Almirante Paris: Aguardo-o ansiosamente.
(A transmissão se encerra).
Janeway: Obrigado pela sua ajuda, Almirante Janeway.

6.13 CONCLUSÃO

Este capítulo partiu da apresentação dos *Borg* em *A Nova Geração*, situado em dois momentos. No primeiro encontro, a *Enterprise* não consegue responder à ameaça, sendo salva pela própria entidade que a colocou ali, *Q*. Já o segundo encontro demarca uma mudança de atitude nos *Borg*, que além de se interessar por assimilar a *Federação*, fazem o mesmo com *Picard*, o qual assume a posição de um representante para este processo. Sequencialmente, apresentei *O Primeiro Contato*, como um momento que recoloca a questão dos *Borg*. A diferença neste é que para além dos *drones*, tem espaço a presença de uma *Rainha*, que serve como organizadora da inteligência coletiva. Todavia, mais uma vez os *Borg* mudam seu objeto de interesse – não mais o *humano Picard*, mas o *androide Data*.

Em *Star Trek: Voyager*, os *Borg* já pertenciam ao imaginário da *Federação*, de modo que *Janeway* já cogitava que em algum momento deveria lidar com eles. Na primeira ocasião em que isto ocorre, não são propriamente *Borg*, mas *drones* que haviam sido desligados da *Coletividade* e permaneceram interconectados localmente. No lugar de construir uma nova *Coletividade*, estes *drones* optaram por uma *Cooperativa*, marcando sua diferença constitutiva.

Em *Escorpião*, duas grandes transições relacionadas com os *Borg* ocorrem. Outrora estes eram entendidos como os mais avançados tecnologicamente, mas a presença da *Species 8472* transforma isso. Este coletivo é tão alienígena que inclusive os *Borg* são incapazes de assimilá-lo. A segunda transição é a presença de *Seven of Nine*, escolhida pela *Coletividade* para ser um agente de representação diplomática com a tripulação de *Voyager*, e que seria raptada por esta pois antes de ser *Borg* era *humana* e deveria se desenvolver como tal.

Já no episódio *Dom*, percebe-se que a transição de *Seven of Nine* entre os coletivos é mediada pelo seu corpo. Foi necessário que o *Doctor* removesse uma série de componentes, mas um quociente tecnológico permaneceu. Este iria reaparecer constantemente, como é o caso de *Corvo*, bem como *Infinito Regresso* e em *Imperfeição*.

A ênfase dada na personagem de *Seven* diz respeito à construção de sua individualidade a partir da convivência dentro de *Voyager*. Nos episódios *Um, Drone* e *Instinto de Sobrevivência* percebemos quais as implicações disto no momento em que *Seven* se recusa a voltar a fazer parte da *Coletividade*.

A noção de uma realidade virtual dentro da *Coletividade Borg* foi explorada no episódio *Unimatriz Zero*, e se manteve como um quociente que já havia aparecido em *Um* e *Drone*. Já *Fim de Jogo* apresenta a leitura final dos *Borg* para *Voyager*, de maneira que só há um "retorno para casa" a partir da aniquilação da *Coletividade*. No próximo capítulo as considerações aqui levantadas vão ser exploradas com maior detalhe.

7 A ALTERIDADE MAQUÍNICA BORG

7.1 INTRODUÇÃO

Em vista do trabalho etnográfico do capítulo anterior, bem como as reflexões teóricas apresentadas sobre a noção de alteridade e indivíduo, o objetivo deste capítulo é apresentar uma síntese antropológica sobre a questão da alteridade maquínica em *Star Trek*, e em específico, sobre os *Borg*. Todavia, isto só é possível, a partir de uma consideração inicial sobre a figura da capitã de *Voyager*.

Voyager, perdida no *Quadrante Delta*, não tinha contato físico com a *Federação*. Para suprir isso, *Janeway* estabeleceu que a *Diretriz Primária* serviria de base ética para a jornada de retorno para casa. Interpreto isto como uma materialização da instituição *Federação*, que apesar de não existir fisicamente no *Quadrante Delta*, é personificada pela própria *Voyager* e sua tripulação.

Dito isto, retorno para a questão dos *Borg*. Ao analisar a aparição destes em *A Nova Geração*, bem como no filme, tenho como intuito demonstrar que o interesse da *Coletividade* é orientado para a materialidade e mediado pela assimilação. Chamei isto de ontologia da assimilação, que por sua vez é contraposta a ontologia da individualidade, imputada pela *Federação*.

Apesar de não ser impossível que personagens transitem entre as duas ontologias, *Picard* e *Seven* são exemplos disto, certos conceitos que valem de um lado deixam de fazer sentido em outro. De forma que as atitudes que um *drone* toma não são impostas como de sua responsabilidade, pois para isto seria necessário uma *personne* cívica que os *Borg* não têm.

Refletindo sobre a individualidade de *Seven*, uma vez que esta passa a habitar a tripulação de *Voyager*, busquei demonstrar que tal processo se iniciou e se concluiu a partir da recusa de dispositivos tecnológicos *Borg*. O desenvolvimento de sua individualidade começou no momento em que *Doctor* removeu grande parte do seu aparato tecnológico, mas muitos deles se mantiveram necessários para garantir a vida

da personagem. Esta mesma individualidade chegou no apogeu no momento em que o último componente *Borg*, que impedia a personagem de experimentar as emoções, foi removido. Não por acaso, é o mesmo episódio que encerra a série e marca o retorno de *Voyager* para casa.

7.2 CENTRALIDADE DE JANEWAY

FIGURA 94 – SÍMBOLO DA FEDERAÇÃO DOS PLANETAS UNIDOS

Fonte: CBS Studio. Disponível em: <https://goo.gl/1MZAGs>.

Conforme as séries e filmes de *Star Trek* que antecedem o encontro com os *Borg* demonstram, a *Federação dos Planetas Unidos* pode ser pensada em um *objeto brilhante*, no sentido de Bryant (2014), que ocupa um circuito gravitacional, entendido em termos de *território* no *Quadrante Alfa* e no *Quadrante Beta*.

Já em seu símbolo podemos perceber que os planetas membros são contornados por círculos, que demarcam suas "fronteiras". O que está sempre em questão na franquia de *Star Trek* é a exploração e expansão destas, que podem ser entendidas em termos: espaciais, culturais e tecnológicos. Por sua vez, a própria *Federação dos Planetas Unidos* constitui-se a partir da *Diretriz Primária*, bem como seu braço militar – *a Frota Estelar*.

O contexto que fez com que *Voyager* fosse lançada para o *Quadrante Delta* está diretamente ligado a uma fronteira da *Federação* e sua complicada relação com os *Cardassians*. Os *Maquis* surgem em uma espécie de zona cinzenta, no contexto político e militar. Isto fica bastante evidente quando consideramos que inicialmente a *Val Jean* estava fugindo, em uma primeira instância, de uma embarcação *Cardassian*, mas

também de uma da *Federação* – *Voyager*.

O *Guardião* (*Caretaker*) retira *Val Jean* e *Voyager* de seus eixos gravitacionais para inseri-los em outro. Aqui, esta entidade tem uma função bastante parecida com aquela ocupada por *Q* ao introduzir os *borg*. Em um território completamente desconhecido, rapidamente a tensão entre membros da *Federação* e dos *Maquis* foi anulada por medidas tomadas por *Janeway* em relação a estrutura interna de *Voyager*.

Chakotay, capitão da *Val Jean*, era um *objeto brilhante* interno dos *Maquis* e organizava a embarcação a partir disto. *Janeway* o transpôs para *Voyager*, passando-o para o posto de Primeiro Oficial. Assim, os *Maquis* passam a ocupar um novo circuito gravitacional, deixando a identidade de uma organização paramilitar do *Quadrante Alfa* para representantes da própria *Federação* no *Quadrante Delta*. Certamente que isto não ocorreu de modo simples e por diversas vezes é possível identificar situações onde este acordo apresentou problemas.

Janeway entendeu que *Voyager* foi desconectada de seu circuito gravitacional. Não havia qualquer tipo de autoridade para recorrer. Não havia uma *Federação* presente para regular as ações locais. Só que estas permaneceram na forma de instituições. Não havia nada no que a capitã pudesse se apegar como uma base para sua missão.

Neste momento, percebo que a ideia da invenção da instituição como uma característica inerente da natureza humana, apontada por Malinowski (1922), aparece. As diretrizes primárias que regulam a *Federação*, sendo estas normas e ideias, são reificadas pela capitã como aquilo que seria performado no caminho de volta para casa. Na ausência de uma base específica da *Federação,* a própria *Voyager* será a encarnação desta instituição dentro do *Quadrante Delta* – com o objetivo claro de retornar à *Terra*.

A *Diretriz Primária*, uma instituição malinowskiana, é uma *máquina incorporal* (BRYANT, 2014). Não é rígida, no sentido que *Janeway* tem uma certa plasticidade interpretativa dada pelas situações locais. Estes *inputs* são modulados pela capitã, na medida que mantêm a instituição da *Federação*. Para um espectador pouco atento, isso

pode ser percebido como defeito inerente da própria capitã. Todavia, tal afirmação só poderia ser possível se existisse um código bastante específico que guiasse todas as ações de *Janeway* no *Quadrante Delta*. Ou seja, as *inconstâncias* de *Janeway* são, na realidade, as variadas facetas de adaptabilidade da instituição *Federação*.

Voyager retornou, no último episódio, duas vezes para a *Terra*. O primeiro retorno, pensado em termos de longa duração, resultou em uma série de baixas ao longo do caminho, sendo *Chakotay* e *Seven of Nine* as principais. Além do quadro clínico de *Tuvok*, que acabou por se tornar irreversível. Entretanto, a própria capitã, agora *Vice-Almirante*, ao decidir voltar no tempo, colocou as regras da *Diretriz Primária* em suspenso, mas sem abandonar a *Federação* como instituição.

O retorno de *Janeway* para o passado não foi, de maneira alguma, sancionado pela *Federação* de sua época. Ao levar tecnologia para o passado, bem como o conhecimento de um futuro possível, a *Almirante Janeway* fornece para a *Capitã Janeway* uma série de dados que não estavam sendo considerados anteriormente. Quando finalmente a capitã opta por utilizar da tecnologia do futuro para conseguir retornar para casa, compreendemos que é o momento no qual as *Diretrizes* adquiriram uma tensão absurda em sua plasticidade – mas ao mesmo tempo, a maior rigidez, porque é justamente isto que permite que *Voyager* jorre para fora da *Esfera Borg* e seja recapturada dentro do circuito gravitacional da *Federação*. A *Federação*, como instituição ideativa no *Quadrante Delta*, foi dobrada ao ponto de se transformar novamente em uma instituição física, e também ideativa, no *Quadrante Alfa*.

7.3 A ALTERIDADE MAQUÍNICA: OS *BORG*

Se o mundo grego se constituiu a partir da projeção de uma alteridade ficcional que criou o selvagem, há um mecanismo simétrico ocorrendo na ficção científica de *Star Trek*. Dois elementos negativos de incapacidade eram imputados para os bárbaros: sociedade e linguagem. Na primeira aparição dos *Borg*, tal percepção é nítida a partir do diálogo que é travado. Enquanto a *Federação* e *Picard* se pensam como indivíduos a partir da centralidade da noção de *Eu*, a máquina é um *Nós* radicalmente outro.

A própria ideia de entender um Oriente como inerentemente estático pode ser transposta para a forma como a *Federação* viu os *Borg*. A moralidade da *Coletividade* seria instituída pela figura de uma entidade regente, que acabou aparecendo, mais à frente na narrativa, na forma da *Rainha*, e esta foi imputada como uma manifestação do mal.

Mesmo que os *Borg* tenham a sua própria história, em momento algum isto é transposto na série. Não há um momento em que o ponto de vista da máquina seja propriamente considerado. Este unilateralismo está sempre mediado pelo indivíduo por oposição à ameaça de assimilação. Por sua vez, não é apenas o fim do indivíduo que os *Borg* oferecem, mas também o fim dos coletivos que se organizam a partir deste molde. Eliminar o indivíduo tem relação direta com a destruição da *Federação*, e subentendido assim, da própria cultura.

Quando tomamos por base o conceito de *Homo duplex* de Durkheim (1973), percebemos que há elementos de transitividade bastante intrigantes. Se o indivíduo é puramente orgânico e volitivo por oposição a uma sociedade sintética e coercitiva, o registro *Borg* cindiu com isso. O *Borg* se constitui para além da cisão entre orgânico e sintético. Ele não assume o modelo cartesiano, mas visa superá-lo. Os *Borgs* entendem que a perfeição está na união da coisa com o sujeito.

Dentro do estatuto da modernidade percebido a partir da reflexão em torno do pensamento de Latour (2011), sugeri que ali era um momento em que a própria ficção científica estava sendo reinventada. Mais que isso, é esta cisão que constitui a maneira

como o homem irá lidar com as máquinas, seja no mundo atual ou na ficção.

Apesar da proximidade entre termos, *Borg* de *Star Trek* e os *Cyborgs* de Haraway (1991), não há eixos de equivalência entre ambos. Certamente que compartilham da confluência entre o registro orgânico e sintético, dado que o *drone* é composto de elementos biológicos e também mecânicos. Mas o *drone* não é emancipado como o *cyborg* pretende ser. A experiência vivida daquele que é assimilado dentro da *Coletividade* é integrada e a individualidade, entendida como uma voz única, é suprimida por um elemento externo que a organiza e integra. Se o *cyborg* seria uma ferramenta do mundo contemporâneo para a superação das oposições binárias de representação e identidade, o *drone* é a aniquilação total disto. O *drone* é, neste sentido, um elemento puramente belicoso da autoridade coletiva.

A sociedade, no viés de Durkheim (1973), apesar de exercer grande influência sobre o indivíduo não elimina complemente suas capacidades volitivas. Já no caso do *Coletivo Borg*, não há *eu*. A *personne* que Mauss (1985) havia caracterizado basilarmente pela invenção romana do Direito não tem espaço entre os *drones*. O indivíduo, uma vez assimilado como *drone*, deixa de ter qualquer responsabilidade e passa a ocupar um papel específico que a *Coletividade* fornece para ele. Nada além disto.

É por conta disto que *Picard* não é imputado juridicamente pelo massacre que cometeu enquanto participou da *Coletividade* como *Borg*. Apesar de manter as memórias sobre os eventos, a *Federação* entendeu que não havia um poder de decisão do indivíduo ali envolvido. Ocorre que esta supressão do indivíduo não é absoluta e em diversos momentos pode-se perceber respostas para tal. O caso de *Picard*, quando profere a ideia de *dormir*, que permite *Data* colocar o *Cubo* em sequência de autodestruição é um exemplo disto.

Se tomamos por base a *Federação* como um *objeto brilhante* tal como é entendido pela *Ontologia Orientada às Máquinas* (BRYANT, 2014), convém questionar qual é a situação específica da *Enterprise*. Como embarcação, trata-se de uma máquina inanimada que irá receber *inputs* de sua tripulação. São estes, os indivíduos, que se entende como dotados de agência e responsáveis por suas ações. Entretanto, a

Enterprise, e também *Voyager*, está sempre operando para além de um mero objeto/cenário de ação. Ambas embarcações são tão expostas pela franquia que acabam se tornando invisíveis.

Os *Borg*, ao surgirem na narrativa, advém da agência de um *objeto maroto*, a entidade *Q*, que é responsável por colidir com dois circuitos de *objetos brilhantes* distintos: a *Coletividade* e a *Federação*. Para esta última, os *Borg* eram um *objeto sombrio*. Não eram percebidos e, por isso, não existiam. Só que o inverso não é necessariamente válido – pois não há dados que nos informam se a *Coletividade* já tinha algum conhecimento prévio sobre a *Federação*. (BRYANT, 2014).

Quando o choque entre circuitos ocorre, a invisibilidade de *Enterprise* foi desfeita. O interesse dos *Borg* não estava diretamente na tripulação – nos indivíduos, mas sim na coisa, na embarcação. A máquina se interessava pela máquina. E é a máquina inanimada que a *Coletividade* visa atrair para si, através do processo de assimilação. Os indivíduos que ocupam a *Enterprise* não são vistos como um fim último no esquema *Borg*, são apenas meros meios para a realização da proposta de adicionar aquelas especificidades tecnológicas para a perfeição da *Coletividade.* Por suprimir o indivíduo, a máquina *Borg* ocupa a posição de um *buraco negro* para a *Federação*. (BRYANT, 2014).

A entidade *Q* que tem uma ação propriamente *marota*, não soluciona a questão. Apesar de resgatar a *Enterprise* no momento derradeiro, ele deixou claro que aquilo era apenas uma prévia do que o futuro aguardava para a *Federação* e sua missão de exploração espacial. No plano ontocartográfico, *Q* ocupou a posição de *agente* e *sujeito*, na medida em que foi o catalisador para aquele evento, inaugurando a questão da alteridade maquínica em *Star Trek*. (BRYANT, 2014).

A percepção dos *Borg* sobre a irrelevância do eixo gravitacional da ênfase no indivíduo, como elemento que consiste a *Federação*, foi revelada em *Melhor de dois Mundos*. Para a *Coletividade*, conceitos como liberdade, autodeterminação e vida são irrelevantes. Isto é, eles não integram seu circuito gravitacional pois sua *cognição não é feita nestes termos*. Simetricamente, *Picard* e sua tripulação são incapazes de imaginar

uma vida sem isto, tornando o comportamento *Borg* uma alteridade radical, bárbara e alienígena.

A diferença entre aparições dos *Borg* é que em *Melhor de Dois Mundos*, uma nova estratégia foi traçada pela coletividade. Tratava-se de assimilar um elemento considerado por eles como *agente*, e este passaria a servir como um *sujeito* na *Coletividade*, catalisando a assimilação da *Federação* como um todo: *Picard*. É importante ressaltar que não se trata do indivíduo *Picard*, pois não há tal noção entre os *Borg*. Pode-se dizer que o capitão, como indivíduo, ocupava a posição de um *objeto sombrio relativo* para os *Borg*, e agora não mais. (BRYANT, 2014).

A assimilação de *Picard*, por enfatizar a *agência* da *entidade*, foi definida por suas relações externas. Dentro do *Cubo*, ele foi o elemento que permitiu o massacre da frota da *Federação*, uma vez que toda a experiência do capitão foi usada contra aquilo que ele jurou defender. Ao mesmo tempo, apesar da individualidade ter sido suprimida, algo permanece, um "resto" que permite a reversão de *Locutus* para *Picard*.

Os *Borgs*, entendidos como *máquinas cognitivas*, têm suas relações internas de *agência* e *sujeito* diferente daquelas da *Federação*, pois não pensam em termos de individualidade. Entendendo a partir da perspectiva de Tarde, um coletivo genérico dentro de *Star Trek* foi composto pela imitação de comportamentos entre indivíduos, com as mudanças sociais sendo geradas a partir de invenções. São as crenças e os desejos dos indivíduos que formam o coletivo, bem como o inserem no mundo e respondem ao que está externo a ele.

Ocorre que na *Coletividade Borg*, a neutralização do indivíduo implica em uma concepção social diferente daquela que opere pela invenção. Se não há crenças e desejos que movimentem a sociedade, a imitação deve partir de algum agente externo. É por conta disto que os *Borg* têm a necessidade da assimilação. Este é o processo que produz a movimentação social.

Quando os *Borg* assimilam algo, aquilo é transformado em dados e compartilhado pela *Coletividade*. Enquanto a imitação na perspectiva tardeana é o horizontal, dada através dos indivíduos, no caso *Borg* ela é transversal. Partindo de

fora, ela é imposta pela voz coletiva para todos. E, diferente da ideia de Durkheim, não há um indivíduo que responda a isso, aceitando ou recusando. Como *máquinas cognitivas*, os *Borg* direcionam sua agência para o horizonte de repetição da assimilação, visando a perfeição.

Para a *Federação*, a possibilidade de agência e de sujeito é mediada pela individualidade e incapaz de ser dissociada disto. Por oposição, para os *Borg*, trata-se de mecanismos de organização coletiva para finalidades específicas. Em *Eu, Borg*, percebemos que a *Federação* prioriza o *eu*, local, enquanto a *Coletividade*, o *nós*.

A investida temporal feita pelos *Borg*, em *O Primeiro contato*, é bastante intrigante. Ao buscar impedir a realização do primeiro contato entre humanos e *Vulcans*, a *Coletividade* estava visando aniquilar um fator essencial para a constituição da *Federação*. Mas isto não significa que os *Borg* deixaram de se interessar pela tecnologia. Pelo contrário, pois para assimilar a *Terra*, a presença da *Enterprise E*, a embarcação mais avançada da frota no futuro, era necessária.

O interesse pela *Enterprise* passa a depender do acesso aos dados de encriptação que estavam bloqueados dentro do cérebro positrônico de *Data*. Este é um momento único dentro da narrativa de *Star Trek*, pois podemos visualizar uma interação específica entre duas máquinas a partir de posicionamentos bastante distintos.

O objetivo da *Coletividade* segue sendo a assimilação de *Data*, mas esta não segue o modelo de inserção dos *nanoprobes*. Isto porque, como androide, não depende de aparelhos orgânicos para funcionar. Vantagem esta que rapidamente é transformada pela *Rainha*, que a explora através da inserção de tecidos orgânicos no androide, oferendo um ingresso na *Coletividade* a partir de um conjunto novo de experiências. Estas, paradoxalmente, o aproximaram ainda mais da humanidade.

A noção de *propriedade virtual do ser* é bastante interessante para compreender a relação entre *Data* e a *Rainha*. A possibilidade de o androide ativar ou desativar seu *chip de emoções* diz respeito a um *poder* – a capacidade de sentir ou não emoções. Mas estas operações eram limitadas por seu corpo mecânico. O que a *Rainha* faz é alterar diretamente isto, inserindo um novo *poder* em *Data* – o tecido orgânico.

A recusa final de *Data* pela assimilação foi através de um engodo. Ocorre que aquilo que há de humano no androide é justamente o que a *Coletividade* suprimiu – a individualidade. Para além dos episódios comentados, o papel de *Data* em *A Nova Geração* sempre se centrou em ele desenvolver uma série de crenças e desejos. Mas para além do *Homo duplex* de Durkheim, o androide sempre teve em seus colegas de embarcação a fonte para entender e espelhar o comportamento humano. A influência destes, como sociedade, influiu para a sua constituição como indivíduo.

Ao tratar com a *Rainha*, ele mantém todas essas experiências de individualidade. Apesar da oferta mediada pela emoção do tecido orgânico, isto não alterou aquelas crenças e desejos que *Data* aprendeu ao imitar seus amigos. Ao tomar uma postura tardeana, o androide conseguiu construir uma invenção incapaz de ser assimilada pela *Coletividade*.

7.4 A ALTERIDADE MAQUÍNICA EM *STAR TREK: VOYAGER*

A *Cooperativa* é um elemento bastante intrigante dentro da perspectiva de ausência de individualidade dentro da *Coletividade Borg*. Trata-se de um grupo de *máquinas*, que se organiza de modo bastante similar aos *Borg*, mas não são um *buraco negro* (BRYANT, 2014) para a *Federação*, esta na forma de instituição ideativa materializada por *Voyager*. Isto é possível porque a ideia de individualidade não é totalmente suprimida, como ocorre no caso *Borg*, mas também não segue o modelo da *Federação*.

Para compreender isto, parto de *Chakotay* e o percebo como um *objeto maroto*. Quando o aparelho, uma máquina inanimada, foi inserida em seu corpo para possibilitar sua recuperação física, têm-se um momento único dentro da narrativa de ficção científica, pois a conexão com a consciência coletiva não implica na supressão da individualidade. Foi um tipo de vivência pautado em compartilhar memórias de modo horizontal, sem a existência de uma consciência externa que as organizasse.

O que significa que essa consciência externa, que pode ser chamada de sociedade no sentido dado por Durkheim (1973), não exista. Ela emerge no momento em que a *Cooperativa* transforma *Chakotay* em um *agente* para a reativação do *Cubo*. Tal maquinário, que era um *objeto escuro relativo*, serviu também como *agente* para a consolidação planetária da *Cooperativa*. Uma vez que isto foi realizado, a pressão externa mediada materialmente pelo dispositivo foi desativada e *Chakotay* recuperou sua condição como indivíduo.

Em *Escorpião*, a instituição *Federação* não era mais um objeto que os *Borg* tinham interesse de transformar em satélite e assimilar. Inclusive, quando passam por *Voyager*, uma embarcação que é inclusive superior em termos tecnológicos à *Enterprise*, os *Borg* não demonstram interesse.

O imaginário da *Federação* sobre os *Borg* já estava consolidado nos personagens, de tal forma que a capitã, ao propor na forma de alegoria uma "negociação com o demônio", não é vista com bons olhos pelo restante da tripulação. A intenção de

Janeway é se deixar capturar pela gravidade *Borg*, mas ao mesmo tempo manter sua individualidade intacta. Ao conceber um plano capaz de destruir aqueles que estavam destruindo os *Borg*, a *Species 8472*, ela recorre ao *Doctor* como o computador não-assimilável que serviria como seguro para o restante da tripulação. Apesar da diferença técnica entre holograma e androide, *Doctor* é o *Data* de *Voyager*, e a "imunidade" à assimilação por parte deste já foi comentada.

Janeway, ao dialogar com os *Borg*, algo que até então não havia sido feito em *Star Trek*, remete a *Locutus* como um momento no qual a *Coletividade* escolheu um representante. Entretanto, há diferenças. *Picard* era um capitão da *Federação*, com uma individualidade desenvolvida em termos psicológicos e sociais. Já *Seven*, que seria a escolhida pelos *Borg*, foi assimilada quando criança e nunca desenvolveu sua individualidade. Entretanto, como funcionalidade maquínica, *Locutus* e *Seven* são equivalentes na medida em que capturam *Voyager* dentro do eixo gravitacional *Borg*.

O conflito entre *objetos brilhantes* não é mais entre a *Federação* e os *Borg*, mas sim entre estes dois com a *Species 8472*. Outrora considerada no topo da evolução técnica e biológica, e, portanto, algo que a *Coletividade* pretendia imitar ao assimilar, *8472* acabou se revelando um *buraco negro*. A diferença ontológica foi tamanha que os *Borg* não conseguiram estabelecer qualquer tipo de relação possível pois a assimilação em si não se realizou. Se outrora os *Borg* serviram como *buraco negro* para a *Federação* por suprimir o elemento básico que a compunha - a individualidade -, a *Species 8472* é um *buraco negro* para a *Coletividade* pois também aniquila aquilo que a compunha como tal – a assimilação.

Seven é a entidade que a *Coletividade* assume na condição de *agência* e *sujeito*, mas não de indivíduo, para estabelecer a associação diplomática-bélica com *Voyager*. Uma vez que tal situação foi resolvida, o sequestro da personagem alterou seu posicionamento maquínico. Ela não iria manter o mesmo estatuto uma vez que os interesses de *Janeway* com ela eram diferentes daqueles que ela tinha com a *Coletividade*.

Quando desconectada da mente coletiva, *Seven* passou por um procedimento de destruição daquilo que a constituía como *Borg*, seu eixo relacional assimilativo, que

foi substituído por algo que teria que ser desenvolvido por ela a partir de novas formas de relação com outras entidades: a individualidade.

Desligar *Seven* da *Coletividade* é uma *abertura estrutural* (BRYANT, 2014) que a *drone* não considerava por conta do registro relacional da assimilação. Isto ocorre e gera um fluxo que a *drone* responde através de seu corpo, materializado pela rejeição dos componentes *Borg*. Em *O Dom*, é no corpo de *Seven* que a transição gravitacional ocorre. Se, em *O Primeiro Contato*, pode-se perceber que há uma relação intrínseca entre componentes orgânicos e sintéticos na *Coletividade*, o momento em que *Seven* foi desligada gerou um curto-circuito nesta relação. Uma vez isolada do circuito gravitacional dos *Borg*, não há nada mais que mantenha o equilíbrio entre orgânico e sintético.

Doctor, por sua vez, ao remover os artefatos sintéticos de *Seven*, estava respondendo ao fluxo que visava manter a vida da entidade. Aqui há um colapso do *fechamento operacional* (BRYANT, 2014), na medida em que a *drone* não era capaz de conceber uma existência externa à *Coletividade*, uma vez que sua capacidade de assimilação foi eliminada.

Na ótica de *Janeway*, *Seven* passou por um *fechamento operacional* de sua individualidade no momento em que foi assimilada. O que a capitã expõe é que a *drone* deve estabelecer uma nova *abertura estrutural*, não pela assimilação como era entre os *Borg*, mas pela individualidade. Isso funcionaria, por sua vez, a partir da construção de relações com os outros indivíduos que habitam *Voyager*.

Seven afirmou para *Janeway* que a capitã estava tentando a assimilar. A *drone* afirmou que as alterações fisiológicas que estava experimentado, como a remoção dos equipamentos *Borg*, não seria capaz de alterar sua natureza plural – *Borg*. Esta natureza era constituída pela operação de assimilação, e agora era transformada na medida em que a individualidade era inserida na equação relacional.

Na perspectiva da *Federação*, encarnada por *Janeway*, a natureza *Borg* assimilativa era uma construção cultural. Não haveria uma natureza *Borg* porque *Borg* é cultural. Para *Janeway*, a natureza de *Seven* é sua base biológica, e essa por sua vez é

humana.

Quando é desconectada da *Coletividade*, o procedimento funciona como um circuito de destruição de possibilidade relacional assimilativa e passa a ser mediado pela individualidade. Assim, ao afirmar que "precisa dos outros", *Seven* estava por insistir no retorno para os *Borg*, algo que a capitã diz ser capaz de imaginar, mas sabemos que não é. Não são cognições equivalentes entre máquinas. A vivência *Borg* é uma ontologia da assimilação, enquanto a da *Federação* é uma ontologia da individualidade.

A individualidade de *Seven*, que acabou sendo construída, não assumiu uma posição durkheimiana *a priori* de *Homo duplex*. Isto porque a *drone* viveu em um registro onde as volições individuais nunca foram pensadas como opostas à vontade coletiva. Seus gostos passaram a ser construídos por imitação àqueles que ela se relacionou, mas sempre pensados a partir de sua experiência como *Borg*.

Seven esteve sujeita constantemente a momentos que máquinas *Borg*, não necessariamente ligadas com a *Coletividade*, exerceram algum tipo de influência ou efeito sobre seu corpo. A alucinação, em *O Corvo*, causada pela presença de sua antiga embarcação é o primeiro caso disto. O choque que havia sido experimentado no corpo foi transposto para a psique – na medida em que elementos animais (o corvo) se misturaram com a vivência *Borg* (*drones*).

Como a individualidade de *Seven* já estava tomando forma, apesar dos componentes *Borg* assumirem uma posição volitiva autônoma guiando parte de suas ações, ela não foi inteiramente dominada por eles. A assimilação como elemento constitutivo *Borg* não retornou, porque a individualidade já ocupou seu espaço.

O Corvo, quando pensado em relação direta com *Infinito Regresso*, manteve esta discussão. O *vinculum*, um equipamento *Borg*, não tem o efeito de fazer com que os implantes de *Seven* retornem, mas afetam sua psique. Em outras palavras, afetam a sua individualidade. Por ser um dispositivo contaminado por um vírus, ele catalisa a emergência de milhões de individualidades que haviam na *Coletividade Borg* e permaneceram como *objetos escuros relativos*. Mas não significa que ao receber os efeitos

do *vinculum* exista algum tipo de retorno para condição *Borg*. Pelo contrário, ele é um elemento de implosão da *Coletividade* na medida em que se insere no circuito coletivo das individualidades que são assimiladas. Em *Seven* isto gera um caos mental que faz com que seu corpo seja tomado constantemente por personalidades diferentes.

Em *Drone*, *One* foi capturado, ou melhor, inventado, pelo circuito gravitacional de *Voyager*. Mas, se antes eu defini os *Borg* como posicionados dentro de uma ontologia da assimilação por oposição a uma ontologia do indivíduo, há uma meta-ficção científica ocorrendo neste episódio. Isto porque *One* é um *drone*, que surgiu a partir de tecnologia *borg* de *Seven* em contato com o emissor móvel de *Doctor*, o qual por sua vez veio do futuro.

Este *Borg* do futuro tem sua individualidade construída, mas ao mesmo tempo mantém as capacidades de assimilação. Vivendo em dois domínios ontológicos, é impossível reduzi-lo para um ou para outro. Quando a *Coletividade* tentou assimilá-lo, fracassou miseravelmente. *One* está para além dos *Borg*, não apenas pela tecnologia superior do futuro, mas principalmente por suas relações terem sido estruturadas como indivíduo. Sua decisão pelo suicídio revelou que ele também não se reduziu às relações de individualidade de *Voyager*, pois estava para além delas. O ápice do individualismo é, neste caso, o suicídio altruísta.

Icheb foi um personagem complementar a *One*. Criado para ser uma arma viral e associado diretamente com o problema do *vinculum*, este não foi assimilado pela *Coletividade*, tal como *Seven*. Então, sua narrativa não é tanto sobre a individualidade e sua construção, mas sim em torno da dependência dos elementos sintéticos que compunham seu corpo. Por conta disto, *Icheb* serviu como um suporte para que *Seven* experimentasse a difícil tarefa de educar *ex-drones* crianças em meio à vivência de *Voyager*.

Dentro da ontologia da assimilação, o episódio *Unimatriz Zero* é paradigmático. O espaço da *Unimatriz Zero* é um ambiente virtual, que poucos *drones* podem acessar no momento em que estão recarregando (dormindo) em suas alcovas. Lá, o *drone* recupera a sua individualidade, todavia ao acordar, não tem qualquer memória do

ocorrido. Porém, novamente quando dorme, recupera sua individualidade. Esta vivência dupla, resultante de uma anomalia biológica de um processo de assimilação, criou um *objeto escuro* dentro da *Coletividade*.

A *Rainha*, diante da existência de um espaço de individualidade dentro da *Coletividade*, mesmo que seja virtual e não tenha qualquer tipo de impacto no mundo real, tomou a postura de assimilá-lo e, por consequência, suprimi-lo. Afinal, este é o índice de operação dos *Borg*.

Já a capitã de *Voyager* viu isto de modo diferente. Explorar este espaço e materializar o virtual, fazendo com que os *drones* mantivessem sua individualidade ao acordarem do período de regeneração, permitiria uma revolução dentro da *Coletividade*. Ao ser revelado que *Seven* já conhecia aquele espaço, e lentamente recuperou suas memórias sobre ele, implicou-se que a personagem não era tão carente de individualidade quanto se imaginava antes. Ela já tinha tido a oportunidade de desenvolver, por anos, sua individualidade entre outros *drones*, mas não tinha lembrança de tal, de modo que teve que começar do zero quando foi raptada por *Janeway*.

Associada com a problemática da individualidade, há a relação entre duas entidades maquínicas – *Seven* e a *Rainha*. A *ex-drone*, agora de posse de sua individualidade, foi recapturada pela *Rainha*. Mas, diferente do procedimento padrão *Borg*, não se passou diretamente para um processo de assimilação e supressão da individualidade. A *Coletividade* tinha o interesse de manter a individualidade que *Seven* construiu em *Voyager*, pois serviria como agente para assimilar a *Federação*.

Picard, *Data* e *Seven* são três momentos nos quais os *Borg* mudam de estratégia para capturar a *Federação* dentro de seu circuito gravitacional de assimilação. E as três vezes é a individualidade, catalisada pelas relações dos personagens com seus pares, que impediu a vitória da *Coletividade*.

Em *Fronteira Sombria*, *Voyager* tentou utilizar da tecnologia *Borg* para facilitar seu retorno para casa. Quando isto ocorreu, percebi que havia uma relação intrínseca entre a *Federação* e a *Coletividade* – a noção de retorno para a casa parecia ser mediada

pelo encontro e conflito entre eles. Em *Fim de Jogo*, através da necessidade de *Janeway* do futuro em retornar para o passado, revela-se que *Voyager* só volta para a casa no momento em que a alteridade maquínica foi completamente aniquilada.

Ao mesmo tempo em que isto ocorreu, a individualidade de *Seven* chegou no seu apogeu. Isto porque aqueles desejos e volições que a personagem apresentava careciam de um fator emocional. No decorrer dos episódios, descobre-se que havia um dispositivo em seu corpo que impedia a manifestação de diversas emoções. Todavia, no último episódio, *Doctor* é capaz de desativá-lo, permitindo que a personagem explorasse relacionamentos amorosos, concluindo sua jornada em busca da individualidade.

A última cena em que *Voyager* e os *Borg* ocupam em tela é emblemática. Usando tecnologia do futuro, a embarcação da *Federação* retornaou para casa usando os próprios *Borg* como atalho, através do *Hub Transdobra.* Do evento espacial, emergiu uma *Esfera Borg* que foi recebida por disparos pela *Frota Estelar*. Mas o inimigo não foi vencido externamente. A explosão foi interna e de dentro da nau surge *Voyager*, retornando de modo triunfal para o *Quadrante Alfa*.

7.5 CONCLUSÃO

Longe de tomar uma conclusão como o fim de uma discussão, o objetivo deste capítulo foi apresentar que a alteridade, tal como é concebida em *Star Trek* a partir dos *Borg* tem um funcionamento bastante específico, com limitações nítidas e estáticas. Apesar da *Coletividade* apresentar estratégias diferentes para assimilar a *Federação*, a ontologia da assimilação *Borg* é incompatível com a ontologia da individualidade. Mesmo quando se descobriu a existência de um espaço virtual dentro da *Coletividade* onde alguns *drones* podiam experimentar uma individualidade temporária, esta acabou deixando de existir.

Da oposição entre estas duas ontologias, a entidade que serviu como elemento condutor foi *Seven*. Como *Borg*, sua prerrogativa era assimilar. Relacionar com os *Borg* é ser sujeito de assimilação. Ao ser desprovida da voz coletiva e organizacional, que inclusive consistia naquilo que a personagem entendia como sua natureza, outro índice relacional surgiu.

Este novo índice foi a individualidade, que passou a ser desenvolvida na medida em que *Seven* foi posicionada em um coletivo que não operava dentro da ontologia da assimilação. Além disto, a individualidade não foi dada gratuitamente para a personagem. Ela a construiu. Sua relação corporal com os dispositivos sintéticos *Borg* marcam os momentos de transição. O primeiro deles foi, evidentemente, a cirurgia inicial que *Doctor* fez, que apesar de remover grande parte deles, manteve muitos outros. E, o último, também é resultado de um procedimento cirúrgico de *Doctor* que desativou um componente que impedia a personagem de experimentar uma vasta gama de emoções, permitindo-a engatar um relacionamento amoroso e concluindo o desenvolvimento de sua personalidade.

A relação com os *Borg* não parou por aí. Os *Borg* reaparecem em momentos chaves da série, servindo como antagonistas. De modo que o retorno de *Voyager* para o *Quadrante Alfa* só foi possível quando a *Coletividade* foi completamente aniquilada, encerrando aquele arco que havia sido iniciado há muitos anos.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma *Ontologia Orientada às Máquinas* é realmente relevante para a reflexão antropológica? Penso que sim. É uma maneira de conceber as relações entre objetos sem depender da exclusividade de um sujeito. E, como foi dito no começo desta dissertação – sujeito, indivíduo e filosofia são inventados em função da alteridade. E é a alteridade que sempre interessou, tanto para a antropologia quanto para a ficção científica.

A quantas anda o *logos alienígena*? Naquele momento em que a alteridade maquínica, em sua fórmula *Borg*, encontra com a *Federação*. O choque entre assimilação e individualidade, este é o *logos alienígena*. Certamente que não fui até onde poderia ter ido em tal consideração. Os *Borg* e sua assimilação também são uma forma de fim de mundo. São máquinas que marcam o antropoceno como elemento constitutivo do homem.

É curioso que na sociedade de *Star Trek*, o antropoceno é um não-evento: aconteceu e continua acontecendo. Na história da *Terra*, antes da criação da *Federação*, a humanidade experimentou um grande cataclisma global e quase foi completamente aniquilada. Levou bastante tempo para que fosse reconstruída, e isto só foi possível com a ajuda de povos alienígenas. Muitas pessoas olham para este período da história de *Star Trek* e pensam que se trata de uma representação utópica da sociedade humana, mas não é nada disso. A civilização humana, agora como uma *Federação* de várias espécies, não era mais ameaçada pela ganância capitalista ou aceleracionista.

A ameaça vinha na forma de outros impérios, como os *Klingons*, *Romulans* etc. Todavia, com estes ainda foi possível acordos diplomáticos, alianças e tratados de paz. Mas então vieram os *Borg*. Esta alteridade maquínica era radicalmente outra. A *Federação* nunca havia encontrado nada do tipo e nem encontraria.

Os encontros entre a *Federação* e os *Borg* eram marcados pelo *logos alienígena*, o conflito entre duas ontologias distintas. Assimilação contra indivíduo. Modos relacionais que definiam práticas de interação e não eram compatíveis. Ou, talvez em

um futuro distante, possam ser, mas não é o caso. Por hora, a alteridade maquínica é o inimigo. Ela ameaçava a base de toda a *Federação*, o primado pela individualidade.

Não satisfeitos em derrotar os *Borg* nas ofensivas que estes fizeram, a situação ainda se tornaria mais complexa. Foi necessário raptar uma *drone*, que outrora fora uma criança humana, e retirar ela daquele domínio ontológico da assimilação. Ensinou-se para ela sobre individualidade, e seu corpo foi o cenário de tal transmutação. A passagem da assimilação ao indivíduo foi dada pela constante remoção de dispositivos tecnológicos e encerrada no momento em que *Seven* removeu o último componente *Borg* que a impedia de ter uma experiência emocional completa.

Mas não foi dito tudo sobre a alteridade. *Voyager* retornaria para o *Quadrante Alfa*, mas para isso aniquilaria toda a *Coletividade*. Dobraria ao máximo a *Diretriz Primária,* para finalmente retornar para casa. Os *Borg* destruídos não seriam mais uma ameaça para a *Federação* e a manifestação do destino do indivíduo em suas aventuras espaciais.

Ou talvez não. A maneira como a *Federação* se portou diante dos *Borg* diz muito sobre o próprio exercício de reflexão em torno da ficção científica, nascimento da filosofia etc. A característica da antropologia é dar voz para a alteridade e isto vem adquirindo uma potencialidade cada vez maior. Mas nós ainda fazemos antropologia com indivíduos.

Ou melhor, a antropologia é feita a partir da relação entre indivíduos. Desconheço antropólogos solipcistas. E mesmo estes, que talvez possam existir, já cogitaram a existência de outrem, mesmo que seja para negá-la. Mas os *Borg*, esta alteridade maquínica é um outro problema, pois no seu horizonte vêm a seguinte questão: em um futuro, que talvez seja ontem ou amanhã, seremos capazes de nos relacionar com coletivos para os quais o indivíduo é suprimido? Haverá diplomacia? Seremos assimilados? Ou só poderemos voltar para casa depois de ter destruído tudo?

Haverá uma casa?

REFERÊNCIAS

ABBOTT, Stacey. Final Frontiers: Computer-Generated Imagery and the Science Fiction Film. **Science Fiction Studies**, v. 33, n. 1, 2006.

ABRAMS, J. J. **Star Trek**. United States of America: Paramount Pictures. , 2009

ABRAMS, J. J. **Star Trek Into Darkness**. United States of America: Paramount Pictures. 2013

ALMEIDA, Rafael Antunes. **"Objetos intangíveis": Ufologia, ciência e segredo**. 2015. Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

ALQUIÉ, Ferdinand. **Leçons Sur Descartes: Science et métaphysique chez Descartes**. Paris: La Table Ronde, 2005.

ASHLEY, Mike. **The Time Machines: The Story of the Science-Fiction Pulp Magazines from the beginning to 1950**. Cambridge: Liverpool University Press, 2000.

ATTEBERY, Brian. The Magazine Era: 1926-1960. In: JAMES, EDWARD; MENDLESOHN, FARAH (Org.). **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. .

BACON, Francis. **New Atlantis and The Great Instauration**. United Kingdom: Dodo Press, 1627.

BAILKEY, Nels M. A Babylonian Philosopher of History. **Osiris**, v. 9, p. 106–130, 1950.

BAIRD, Stuart. **Star Trek: Nemesis**. United States of America: Paramount Pictures. , 2002

BARBER, Daniel Colucciello. **Deleuze and the Naming of God: Post-Secularism and the Future of Immanence**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014.

BARNARD, Alan. **History and Theory in Anthropology**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

BARTH, Fredrik. Towards greater naturalism in conceptualizing societies. In: KUPER, ADAM (Org.). **Conceptualizing Society**. London & New York: Routledge, 1992. .

BERMAN, Rick; PILLER, Michael; TAYLOR, Jeri. **Star Trek: Voyager Extra 1 - Braving the Unknown**. United States: United Paramount Networks. , 1995

BERRY, David M. **Copy, Rip, Burn - The Politics of Copyleft and Open Source**. London: Pluto Press, 2008.

BOAS, Franz. **Race, Language and Culture**. New York: The Macmillan Company, 1940.

BOAS, Franz. **The Science of Man in the Making**. New York: Charles Scribner's Sons, 1953.

BRASSIER, Ray. **Alien Theory: The Decline of Materialism in the Name of Matter**. Coventry: University of Warwick, 2001.

BRODERICK, Damien. New Wave and backwash: 1960-1980. In: JAMES, EDWARD; MENDLESOHN, FARAH (Org.). **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. .

BRUNO, Giordano. **Sobre o Infinito, o Universo e os Mundos**. São Paulo: Nova Cultural, 1988.

BRYANT, Levi R. **Onto-Cartography - An Ontology of Machines and Media. Edinburgh**: Edinburgh University Press, 2014.

BUTLER, Andrew M. Postmodernism and Science Fiction. In: JAMES, EDWARD; MENDLHESOHN, FARAH (Org.). **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. .

CANDEA, Matei. Revisiting Tarde's House. In: CANDEA, MATEI (Org.). **The Social after Gabriel Tarde: Debates and assessments**. New York: Routledge, 2010a. .

CANDEA, Matei (Org.). **The Social after Gabriel Tarde: Debates and assessments**. New York: Routledge, 2010b.

CARRÈRE, Emmanuel. **Eu Estou Vivo e Vocês Estão Mortos - A Vida de Philip K. Dick**. Tradução Daniel Lühmann. São Paulo: Aleph, 2016.

CARTMILL, Cleve. Deadline. **Astounding Science Fiction**, v. XXXIII, n. I, p. 154–178, 1944.

CICERO, Marcus Tullius. **The Republic and The Laws**. Tradução Rudd Niall. Oxford: Oxford University Press, 1998.

CLARK, Robert. Sharing out online liability: sharing files, sharing risks and targeting

ISPs. In: STROWEL, ALAIN (Org.). **Peer-to-Peer File Sharing and Secondary Liability in Copyright Law**. Cheltenham, Northampton: Edward Elgar, 2009. .

CLARKE, Arthur C. *2001: Uma Odisséia no Espaço*. São Paulo: Aleph, 2015.

CLARKE, John. Bishop Godwin's "The Man in the Moone": The Other Martin. **Science Fiction Studies**, v. 34, n. 1, p. 164–169, 2007.

CLIFFORD, James. On Ethnographic Allegory. In: CLIFFORD, JAMES; MARCUS, GEORGE (Org.). **Writing Culture - The Poetics and Politics of Ethnography**. Los Angeles: University of California Press, 1986. .

CLYNES, Manfred; KLINE, Nathan. Cyborgs and Space. **Astronautics**, v. Setempber, p. 26–76, 1960.

COLLINS, Samuel Gerald. Sail on! Sail on!: Anthropology, Science Fiction, and the Enticing Future. **Science Fiction Studies**, v. 30, n. 2, p. 180–198, 2003.

CONSOLIM, Marcia. Émile Durkheim e Gabriel Tarde: Aspectos teóricos de um debate histórico (1893-1904). **História: Questões & Debates**, v. 53, 2010.

COPLESTON, Frederick. **A History of Philosophy I: Greece and Rome**. New York: Double Day, 1993a.

COPLESTON, Frederick. **A History of Philosophy II: Medieval Philosophy**. New York: Double Day, 1993b.

CUMMINS, Elizabeth. Science Fiction by Women - The Land-Lady's Homebirth: Revisiting Ursula K. Le Guin's Worlds. ***Science Fiction Studies,*** v. 17, n. 2, p. 153–166, 1990.

DARNELL, Regna. **And along came Boas: Continuity and Revolution in Americanist Anthropology**. Amsterdam: John Benkamins Publishing Company, 1998.

DASGUPTA, Surendranath. **A History of Indian Philosophy, Vol. 1**. Cambridge: Cambridge University Press, 1922a.

DASGUPTA, Surendranath. **A History of Indian Philosophy, Vol. 2**. Cambridge: Cambridge University Press, 1922b.

DEANE, Jennifer Kolpacoff. **A History of Medieval Heresy and Inquisition**. Lanham, Boulder, New York, Toronto: Rowman & Littlefield, 2011.

DELANDA, Manuel. **A New Philosophy of Society - Assemblage Theory and Social Complexity**. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury, 2006.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?** Tradução Bento Prado Jr; Alberto Alonso Munoz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2009.

DESCARTES, René. **Discurso do Método.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

DESCARTES, René. **Meditações Metafísicas**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DESCARTES, René. **Princípios da Filosof**ia. Lisboa: Edições 70, 2004.

DETIENNE, Marcel; VERNANT, Jean Pierre. **Métis - As Astúcias da Inteligência**. São Paulo: Odysseus Editora, 2008.

DUFOUR, Éric. **O Cinema de Ficção Científica**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

DURKHEIM, Emile. The Dualism of Human Nature and Its Social Conditions. **On Morality and Society: Selected Writings**. Chicago: The University of Chicago Press, 1973. p. 149–166.

EDWARD POE, Stephen. **A Vision of the Future - Star Trek: Voyager.** New York: Pocket Books, 1998.

ELIADE, Mircea. **História das Crenças e das Ideias Religiosas. Volume I: Da Idade da Pedra aos Mistérios de Elêusis**. Tradução Roberto Cortes De Lacerda. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

EVANS, Arthur B. Nineteenth-Century SF. In: BOULD, MARK *et al.* (Org.). **The Routledge Companion to Science Fiction**. New York: Routledge, 2009. .

FABIAN, Johannes. **O Tempo e o Outro: Como a Antropologia Estabelece seu Objeto**. Petrópolis: Vozes, 2013.

FABIAN, Johannes. **Time and the Other: How Anthropology Makes Its Object**. New York: Columbia University Press, 2003.

FRANKLIN, H. Bruce. Star Trek in the Vietnan Era. **Science Fiction Studies**, v. 21, n. 1, p. 24–34, 1994.

FRANKLIN, H. Bruce. Vietnam, Star Trek, and the Real Future. In: REAGIN, NANCY R. (Org.). **Star Trek and History**. New Jersey: John Wiley, 2013. .

FREDRIKSSON, Martin; ARVANITAKIS, James (Org.). **Piracy: Leakages from**

Modernity. Sacramento: Litwin Books, 2014.

GATTI, Hilary. **Essays on Giordano Bruno**. Princeton, Oxford: Princeton University Press, 2011.

GEERTZ, Clifford. **The Interpretation of Cultures**. New York: Basic Books Inc, 1973.

GEORGE, Alice L. Riding Posse on the Final Frontier: James T. Kirk, Hero of the Old West. In: REAGIN, NANCY R. (Org.). **Star Trek and History.** New Jersey: John Wiley, 2013. .

GEORGE, Andrew. **The Epic of Gilgamesh - A New Translation: The Babylonian Epic Poem and Other Texts in Akkadian and Sumerian**. Tradução Andrew George. London: Penguin Books, 2000.

GERAGHTY, Lincoln. **Living with Star Trek - American Culture and Star Trek Universe**. New York: I.B. Tauris, 2007.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2014.

GODWIN, Francis. **The Man in the Moone or A Discourse of a Voyage Thither**. London: John Norton, 1638.

GRAHAM, Helen. **The Spanish Civil War: A Very Short Introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

GRESSETH, Gerald K. The Gilgamesh Epic and Homer. **The Classical Jorunal**, v. 70, n. 4, p. 1–18, 1975.

HARAWAY, Donna. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991. p. 149–182.

HARMAN, Graham. **Towards Speculative Realism: Essays and Lectures**. Winchester and Washington: Zero Books, 2010.

HARMAN, Graham. **Weird Realism: Lovecraft and Philosophy**. Washington: Zero Books, 2012.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Filosofias da História**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2008.

HENDERSON, Harry. **Encyclopedia of Computer Science and Technology**. New

York: Facts On File, 2009.

HESÍODO. **Os trabalhos e os dias**. Tradução Alessandro Rolim De Moura. Curitiba: Segesta Editora, 2012.

HINDLE, Maurice. Introdução. In: SHELLEY, MARY (Org.). **Frankenstein ou O Prometeu Modern***o*. Tradução Christian Schwartz. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015. .

HITCHCOCK, Susan Tyler. ***Frankenstein: as muitas faces de um monstro*.** Tradução Henrique Amat Rêgo Monteiro. São Paulo: Larousse doBrasil, 2010.

HOMER. **The Iliad**. Tradução Robert Flages. New York: Penguin Books, 1990.

HOMER. **The Odyssey**. Tradução Robert Flages. New York: Penguin Books, 1996.

HOWE, David J.; STAMMERS, Mark; WALKER, Stephen James. **Doctor Who The Handbook: The First Doctor**. London: Virgin Publishing, 1994.

INGOLD, Tim. Anthropology is Not Ethnography. **British Academy**, v. 154, n. March 2007, p. 69–92, 2008.

INGOLD, Tim. That's Enough about ethnography! **HAU: Jornal of Ethnographical Theory**, v. 4, n. 1, p. 383–395, 2014.

JAEGER, Werner. **Paidéia: A Formação do Homem Grego.** Tradução Arthur M. Parreira; Monica Stahel; Gilson César Cardoso De Souza. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

JAMES, Edward. Utopias and Anti-Utopias. In: JAMES, EDWARD; MENDLESOHN, FARAH (Org.). **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

JAMESON, Fredric. **Archaeologies of the Future - The Deside Called Utopia and Other Science Fictions**. London & New York: Verso, 2005.

JOSHI, S. T. **A Subtler Magick: The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 2016.

KEPLER, Johannes. **Somnium - The Dream, or Posthumous Work on Lunar Astronomy**. New York: Dover Publications, 2003.

KUPER, Adam. **The Reinvention of Primitive Society: Transformations of a Myth.**

New York: Routledge, 2005.

LAI, Karyn I. **An Introduction to Chinese Philosophy**. New York: Cambridge University Press, 2008.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaios de antropologia simétrica**. Tradução Carlos Irineu Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2011.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LE GOFF, Jacques. **Uma longa Idade Média**. Tradução Marcos De Castro. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

LEMINSKI, Paulo. **Catatau**. 3. ed. Curitiba: Travessa dos Editores, 2004.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural dois.** São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LIU, JeeLoo. **An Introduction to Chinese Philosophy - From Ancient Philosophy to Chinese Buddhism**. London: Blackwell Publishing, 2006.

MACKAY, Robin; AVANESSIAN, Armen. #**Accelerate**# **The Accelerationist Reader**. Berlin: Urbanomic Media, 2014.

MALINOWSKI, Bronislaw. **A Scientific Theory of Culture and Other Essays**. New York: Oxford University Press, 1960.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonauts of the Western Pacific : An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea**. London: Routledge, 1922.

MARX, Karl. Fragment on Machines. In: MACKAY, ROBIN; AVANESSIAN, ARMEN (Org.). #**Accelerate**# **The Acceleracionist Reader**. Berlin: Urbanomic Media, 2014.

MAUSS, Marcel. A Category of Human Mind: The Notion of Person, The Notion of Self. In: CARRITHERS, MICHAEL; COLLINS, STEVEN; LUKES, STEVEN (Org.). **The Category of the Person: Anthropology, Philosophy, History**. New York: Cambridge University Press, 1985. p. 01–25.

MCCRACKEN, George. Homerics in Gulliver’s Travels. **The Classical Jorunal**, v. 29, n. 7, p. 535–538, 1934.

MCINTEE, David. **Delta Quadrant - The unofficial guide to Voyager**. London: Virgin Publishing, 2000.

MEILLASSOUX, Quentin. **After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency**. Tradução Ray Brassier. London, New York: Continuum, 2008.

MEILLASSOUX, Quentin. **Science Fiction and Extro-Science Fiction**. Tradução Alyosha Edlebi. Minneapolis: Univocal, 2015.

MENGUE, Philippe. The Problem of the Birth of Philosophy in Greece in the Thought of Gilles Deleuze. In: BOUNDAS, CONSTANTIN V. (Org.). **Deleuze and Philosophy**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006. p. 185–201.

MEYER, Nicholas. **Star Trek II: The Wrath of Khan**. United States of America: Paramount Pictures. , 1982

MORE, Thomas. **Utopia: On The Best State Of a Republic on the New Island of Utopia**. Durham: Duke University Press, 2012.

MORRISON, Lucy; STONE, Staci. **A Mary Shelley Encyclopedia**. London: Greenwood Press, 2003.

NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia ou helenismo e pessimismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

OKUDA, Michael; OKUDA, Denise. **The Star Trek Encyclopedia: A Reference Guide to the Future. Updated and Expanded Edition**. New York: Simon & Schuster: Pocket Books, 1999.

OLIN, John C. The Idea of Utopia from Hesiod to John Paul II. In: OLIN, JOHN C. (Org.). **Interpreting Thomas More's Utopia**. New York: Fordham University Press, 1989.

OZDEMIRCI, Ekin Giindiiz. Bit Torrent: Stealing or Sharing Culture? A Discussion of the Pirate Bay Case and the Documentaries "Steal this Film" I & II. In: FREDRIKSSON, MARTIN; ARVANITAKIS, JAMES (Org.). **Piracy: Leakages from Modernity**. Sacramento: Litwin Books, 2014. .

PATZEK, Barbara. Homer and the Near East: The Case of Assyrian historical epic and prose narrative. **Gaia: Revue Interdisciplinarie sur la Grèce Archaique**, v. 7, p. 63–74,

2003.

PORDZIK, Ralph. The Posthuman Future of Man: Anthropocentrism and the Other of Technology in Anglo-American Science Fiction. **Utopian Studies**, v. 23, n. 1, p. 142–161, 2012.

POWELL, J. Enoch. **A Lexicon to Herodotus**. Cambridge: Cambridge University Press, 1938.

RAJAN, B. Hegel's India and the Surprise of Sin. **Indian Literature**, v. 40, n. 4, p. 168–187, 1997.

RAPPORT, Nigel; OVERING, Joanna. **Social and Cultural Anthropology: The Key Concepts**. New York: Routledge, 2000.

REALE, Giovanni; ANTISERI, Dario. **História da Filosofia, Vol.1: Filosofia Pagã Antiga**. São Paulo: Paulus, 2003.

RÉGNIER-BOHLER, Danielle. Ficções. In: DUBY, GEORGES (Org.). **História da Vida Privada Vol. 2 - Da Europa Feudal à Renascença**. Tradução Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

RELKE, Diana M. A. **Drones, Clones, and Alpha Babes - Retrofitting Star Trek's Humanism, Post-9/11**. Alberta: University of Calgary Press, 2006.

RENARD, J.-B. The Wild Man and the Extraterrestrial: Two Figures of Evolutionist Fantasy. **Diogenes**, v. 32, n. 127, p. 63–81, 1 jan. 1984.

RIEDER, John. Fiction, 1895-1926. In: BOULD, MARK *et al.* (Org.). **The Routledge Companion to Science Fiction**. New York: Routledge, 2009.

ROBERTS, Adam. **The History of Science Fiction**. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

RUDITIS, Paul. **Star Trek Voyager Companion**. New York: Pocket Books, 2003.

RUSS, Joanna. Towars and Aesthetic of Science Fiction. **Science Fiction Studies**, v. 2, n. 2, p. 112–119, 1975.

RUTHERFORD, Ian. Hesiod and the Literary Traditions of the Near East. In: MONTANARI, FRANCO; RENGAKOS, ANTONIOS; TSAGALIS, CHRISTOS (Org.). **Brill's Companion to Hesiod**. Leiden & Boston: Brill, 2009. .

SALZMAN, Paul. Narrative contexts for Bacon's New Atlantis. In: PRICE, BRONWEN (Org.). **Francis Bacon's New Atlantis - New interdisciplinary essays**. Manchester: Manchester University Press, 2002. p. 28–47.

SHAPIN, Steven; SCHAFFER, Simon. **Leviathan and the Air-Pump - Hobbes, Boyle and the Experimental Life**. Princeton: Princeton University Press, 1985.

SHAVIRO, Steven. **Discognition**. Washington: Repeater, 2016.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein ou O Prometeu Moderno**. Tradução Christian Schwartz. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2015.

SINGER, Ben. Serials. In: NOWELL-SMITH, GEOFFREY (Org.). **The Oxford History of World Cinema**. Oxford: Oxford University Press, 1996. .

SNOOKS, Graeme D. **The Ephemeral Civilization: Exploding the Myth of Social Evolution**. London & New York: Routledge, 2003.

SOFIA, Zoe. Aliens "R" U.S.: American Science Fiction Viewed from Down Under. In: SLUSSER, GEORGE EDGAR; RABKIN, ERIC (Org.). **Aliens: the anthropology of Science Fiction**. Carbondale & Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1987.

STOCKING, George W. Jr. The Ethnographer's Magic: Fieldwork in British Anthropology from Tylor to Malinowski. **Observers Observed: Essays on Ethnographic Fieldwork**. London: The University of Wisconsin Press, 1983. .

STOVER, Leon E. Anthropology and Science Fiction. **Current Anthropology**, v. 14, n. 4, p. 471–474, 1973.

STOVER, Leon E. **La Science-Fiction Américaine: Essai d'anthropologie culturelle**. Paris: Aubier Montaigne, 1972.

STRATHERN, Marilyn. Fora de contexto: as ficções persuasivas da Antropologia. **O efeito etnográfico e outros ensaios**. São Paulo: Cosac Naify, 2014a. .

STRATHERN, Marilyn. O conceito de sociedade está teóricamente obsoleto? **O efeito etnográfico e outros ensaios**. São Paulo: Cosac Naify, 2014b. .

SUVIN, Darko. On the Poetics of the Science Fiction Genre. **College English**, v. 34, n. 3, p. 372–382, 1972.

SWIFT, Jonathan. **Gulliver's Travels**. New York: Barnes and Noble Books, 2003.

TARDE, Gabriel. **Fragmento de História Futura**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2014.

TARDE, Gabriel. **Monadologia e Sociologia - e outros ensaios**. São Paulo: Cosac-Naify, 2007.

TODOROV, Tzvetan. **The Fear of Barbarians - Beyond the Clash of Civilizations**. Chicago: The University of Chicago Press, 2010.

TORRANO, Jaa. O (conceito de) mito em Homero e Hesíodo. **Boletim do CPA**, v. 4, p. 27–35, 1997.

TOSTI, Gustavo. The Sociological Theories of Gabriel Tarde. **Political Science Quartely**, v. 12, n. 3, p. 490–511, 1897.

UNWIN, Timothy. **Jules Verne: Journeys in Writing**. Liverpool: Liverpool University Press, 2005.

VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e Pensamento entre os Gregos: Estudos de psicologia histórica**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. **Metafísicas canibais: Elementos para uma antropologia pós-estrutural**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo; DANOWSKI, Déborah. **Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2014.

VOEGELIN, Eric. **Order and History, Volume I, Israel and Revelation**. Columbia and London: University of Missouri Press, 2001.

WAGNER, Roy. **A Invenção da Cultura**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

WEITEKAMP, Margaret A. More than “Just Uhura” - Understanding Star Trek’s Lt. Uhura, Civil Rights, and Space History. In: REAGIN, NANCY R. (Org.). **Star Trek and History**. New Jersey: John Wiley, 2013. .

WELLS, H. G. **The Time Machine and The Invisible Man**. New York: Barnes and Noble Books, 2003.

WILLITS, Thomas R. **To Reboot or not to Reboot: What is the Solution?** Disponível em: <http://www.bewilderingstories.com/issue344/reboot1.html>. Acesso em: 6 maio 2016.

WILSON, Eric G. **The Melancholy Android: On the Psychology of Sacred Machines**. New York: State University of New York Press, 2006.

WISE, Robert. **Star Trek: The Motion Picture**. United States of America: Paramount Pictures, 1979

WOLFE, Gary K. Science fiction and its editors. In: JAMES, EDWARD; MENDLESOHN, FARAH (Org.). **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. .

YATES, Frances A. **Giordano Bruno and the Hermetic Tradition**. London: Routledge & Kegan Paul, 1964.

YU-LAN, Fung. **A Short History of Chinese Philosophy**. New York, London: Macmillan Publishing, 1948.

APÊNDICES

Título	**Autor(es)**	**Número**	**Ano de Publicação**	**Relação com a série**
Caretaker	L.A Graf	1	Fevereiro de 1995	Novelização de *Caretaker* (S01E01-02)
The Escape	Dean Wesley Smith & Kathryn Rush	2	Maio de 1995	Ocorre após o episódio *Parallax* (S01E03).
Ragnarok	Nathan Archer	3	Julho de 1995	
Violations	Susan Wright	4	Setembro de 1995	
The Murdered Sun	Christie Golden	5	Fevereiro de 1996	
Ghost of a Chance	Mark Galand e Charles G. McGraw	6	Abril de 1996	
Cybersong	S. N. Lewitt	7	Maio de 1996	
Invasion #4: The Final Fury	Dafydd ab Hugh	8	Julho de 1996	Início da terceira temporada (S03E01)
Bless the Beasts	Karen Haber	9	Novembro de 1996	
The Garden	Melissa Scott	10	Fevereiro de 1997	
Chrysalis	David Niall Wilson	11	Março de 1997	
The Black Shore	Greg Cox	12	Maio de 1997	
Marooned	Christie Golden	13	Dezembro de 1997	Apesar de ter sido lançada simultâneamente com a quarta temporada, essa obra narra eventos anteriores, possívelmente da terceira temporada.
Echos	Dean Wesley Smith	14	Janeiro de 1998	
Seven of Nine	Christie Golden	15	Setembro de 1998	*Seven of Nine* se encontra em um conflito político, onde enfrenta o problema da culpa, bem como a sua história como *Borg Drone*.
Death of a Neutron Star	Eric Katoni	16	Março de 1999	
Battlelines	Dave Galanter	17	Maio de 1999	
Dark Matters 1	Christie Golden	18	Outubro de 2000	
Dark Matters 2	Christie Golden	19	Novembro de 2000	
Dark Matters 3	Christie Golden	20	Dezembro de 2000	

Título	**Autor(res)**	**Ano de Publicação**
Mosaic	Jeri Taylor	Outubro de 1996
Day of Honor: Her Klingon Soul	Michael Jan Friedman	Outubro de 1997
The Captain's Table: Fire Ship	Diane Carey	Julho de 1998
Pathways	Jery Taylor	Agosto de 1998
Captain Proton: Defender of the Earth	Dean Wesley Smith	Novembro de 1999
Section 31: Shadow	Dean Wesley Smith & Kristine Kathryn Rusch	Maio de 2001
Gateways: No Man's Land	Christie Golden	Outubro de 2001
The Nanotech War	Seteven Pizkis	Outubro de 2002
String Theory: Cohesion	Jeffrey Lang	Julho de 2005
String Theory: Fusion	Kirsten Beyer	Novembro de 2005
String Theory: Evolution	Heather Jarman	Março de 2006

Título	**Autor(res)**	**Ano de Publicação**
Homecoming	Christie Golden	Junho de 2003
The Farther Shore	Christie Golden	Julho de 2003
Spirit Walk: Old Wounds	Christie Golden	Novembro de 2004
Spirit Walk: Enemy of My Enemy	Christie Golden	Dezembro de 2004
Full Circle	Kirsten Beyer	Março de 2009
Unworthy	Kirsten Beyer	Setembro de 2009
Children of the Storm	Kirsten Beyer	Maio de 2011
The Eternal Tide	Kirsten Beyer	Agosto de 2012
Protectors	Kirsten Beyer	Janeiro de 2014
Acts of Contrition	Kirsten Beyer	Setembro de 2014
Atonement	Kirsten Beyer	Agosto de 2015

Título	**Autor(es)**	**Ano de Publicação**
Caretaker	L. A. Graff	Fevereiro de 1995
Flashback	Diana Carey	Outubro de 1996
Day of Honor	Michael Jan Friedman	Novembro de 1997
Equinox	Diana Carey	Outubro de 1999
Endgame	Diana Carey	Setembro de 2001

Conjunto	Volumes	Data de Publicação
Star Trek: Voyager (Malibu)		Apenas rascunho, não houve publicação.
Star Trek: Voyager (WildStorm)	6	Por definir.
Star Trek: Voyager (Marvel)	15	Novembro de 1996 - Março de 1998
Conjunto	**Volumes**	**Data de Publicação**
Star Trek: Voyager (Malibu)		Apenas rascunho, não houve publicação.
Star Trek: Voyager (WildStorm)	6	Por definir.
Star Trek: Voyager (Marvel)	15	Novembro de 1996 - Março de 1998
Conjunto	**Volumes**	**Data de Publicação**
Star Trek: Voyager (Malibu)		Apenas rascunho, não houve publicação.
Star Trek: Voyager (WildStorm)	6	Por definir.
Star Trek: Voyager (Marvel)	15	Novembro de 1996 - Março de 1998

Título do Jogo	Ano de Publicação	Plataforma	Formato	Empresa(s)	Relação com ST:V
Star Trek: Elite Force	20 de setembro de 2000 11 de dezembro de 2001	Windows e Mac OS Playstation 2	FPS	Raven Software e Activision Aspyr Media (Mac OS) Majesto Entertainment (Playstation 2)	Sexta temporada (2376 - Stardate 53854.7)
Star Trek: Elite Force - Expasion Pack	Maio de 2011	Windows	FPS	Raven Software	Sexta temporada (2376 - Stardate 53854.7)